NIGHTMARE AGENCY II

1936-1938

Live and let pray

Un supplément pour l'Appel de Cthulhu publié par T.O.C.

Les
Cthulhoïdes Assoiffés
présentent



1936 - 1938

LIVE AND LET PRAY

Textes
Gilles Domingo, Philippe Heuman, Olivier Piechaczyk

Illustrations
Gilles Domingo, Philippe Heuman, Jacky Piechaczyk,
Strygge (pour Bridgwater), TOC (pour les portraits)

Cartes et Plans
Gilles Domingo, TOC (pour le plan Duluth)

Couverture
JeHanne

Relecture et Corrections
Raphaël Delcroix (TOCTeam)

Maquette
Clotilde et Gilles Domingo, François Yvon (TOCTeam)

Responsable de production
La TOCTeam

Remerciements à
Hélène Ast-Rouzès, Jean-Pierre Houillon, Jean-François Keller,
Christophe Siret, Wilfried Tiedtke et tous les autres...
et surtout la TOCTeam !!! Avec une mention toute spéciale à Raff et Vonv'
pour avoir réussi leur invocation de «Petits Anciens» qui n'y croyaient plus...

AVERTISSEMENT

Il y a une quinzaine d'années, lors d'un séjour à Boston, nous trouvions chez un vieux bouquiniste de Back Bay un livre intitulé *I've had a dream* d'un certain Isaac Aaron Morgenduft. Véritable mine de renseignements sur la période américaine d'avant-guerre, cet ouvrage retrace l'histoire d'une agence de détectives bostonienne. Passionnés de jeux de rôles, nous avons décidé de vous faire revivre l'incroyable épopée des membres de NIGHTMARE AGENCY telle que nous l'avons reconstituée : au total trois campagnes qui vous entraîneront de 1927 (la genèse) à la fin de la seconde guerre mondiale. Présentée à la manière habituelle des scénarios de *L'Appel de Cthulhu*, cette saga comprend en outre des "entractes" extraits du livre d'I.A. Morgenduft et de certaines correspondances. Ceux-ci ont une importance capitale sur le déroulement de la campagne et ne peuvent dépendre du côté aléatoire du jeu. Le Gardien a tout loisir de les lire aux Joueurs ou, s'il s'en sent capable, de les adapter en mini-scénarios. Il ne devra cependant jamais perdre de vue que leurs finalités sont incontournables.

Notons enfin qu'il est tout à fait possible d'utiliser l'infrastructure de Nightmare Agency pour jouer les campagnes et scénarios déjà publiés pour l'Appel de Cthulhu. Mais prenez garde à ce que l'agence n'en pâtisse pas trop ; les épisodes qui suivent nécessiteront un engagement total.

En attendant... bonne campagne !

Les auteurs

COMMENT DITES-VOUS ?... DETECTIVE ?

Qui ne connaît pas Mike Hammer ou Philip Marlow, les célèbres héros nés de l'imagination des non moins célèbres Raymond Chandler et Mickey Spilane ? Du looser fauché au play-boy perspicace, les versions ne manquent ni en littérature, ni au cinéma. Si Nightmare Inc. n'est pas l'archétype de l'agence de détectives, elle est tout de même soumise aux règles de la profession. Ainsi, ses membres se doivent de connaître la loi et (autant que possible) de la respecter. Sans entrer dans des détails rébarbatifs, voici quelques précisions sur le statut de détective.

L'Encyclopédie du Droit Américain définit le détective en ces termes : «*individu dont le travail consiste à observer et à trouver des informations relatives à des personnes suspectes, ou à contribuer à la Sûreté Publique*.»

1) Les détectives *publics* sont employés par les pouvoirs publics pour assurer la protection de la société. Ils sont considérés comme des officiers de police judiciaire.

2) Les détectives *privés* sont engagés par des clients pour une protection privée, ou pour obtenir certaines informations. Si un "privé" possède une licence et une plaque professionnelle, il n'est pourtant pas considéré comme un officier de police. Cependant, il arrive que des détectives privés exercent les pouvoirs d'officiers de police judiciaire. Ils bénéficient alors des droits de ces derniers. Les compagnies ou agences privées sont alors sujettes à ce que nous appellerons une réquisition de la part des pouvoirs publics. Durant la guerre civile, par exemple, la célèbre agence nationale de détectives Pinkerton a servi l'Union en lui fournissant des espions ; la même agence Pinkerton a également été réquisitionnée pour intervenir lors d'émeutes ouvrières.

Les détectives privés possèdent un permis de port d'armes délivré, comme pour la licence, par les instances municipales. Le possesseur d'une licence de détective a le droit de porter une arme dans les limites de la circonscription lui ayant délivré son permis. Si le détective doit, pour les besoins d'une enquête, quitter ces limites, il devra prouver d'une façon ou d'une autre qu'il est dans l'exercice de sa profession.

ATTENTION : le détective privé, malgré son statut, peut se voir reprocher une filature attentatoire si celle-ci est trop zélée ou trop rapprochée. Une surveillance ouverte et publique peut être alors considérée comme une atteinte à la vie privée.

La licence de détective est délivrée par les instances municipales et après une enquête de routine sur le demandeur. Permettez-nous de vous signaler à nouveau que durant les années 20 et 30 sévit la corruption, ce qui permet à certains individus peu scrupuleux de prétendre au statut de détective. La profession n'est cependant pas des plus lucratives, et les "gros coups" ne se trouvent pas tous les jours. Pour un détective débutant, le plus dur sera d'acquérir une crédibilité...

La meilleure façon d'illustrer nos propos est de vous conseiller de lire les nouvelles et romans de Dashiell Hammett, Mickey Spilane, Raymond Chandler ou Max Allan Collins, et de visionner des films comme *Le faucon maltais* de John Huston, *Chinatown* de Roman Polansky ou *La dame du lac* de Robert Montgomery.



Sommaire

Sommaire	3
Les Personnages	4
Avant-propos	12
Chronologie	18
Prologue	19
Live and Let Pray	21
QUI PARTA LA CHASSE...	24
COLERE FROIDE	36
LE DOUTE D'UNE OMBRE	46
RIFIFI A PANAME	68
SI CE N'EST TOI...	89
L'APPEL DE DULUTH	121
PANIER DE CRABES	127
NIGHTMARE SURE HAS GOT ME IN THE AIR	140
ECCE OMO	145
Epilogue	181





Les Personnages

CHARLES EDWARD “CHUCK” BYRNE

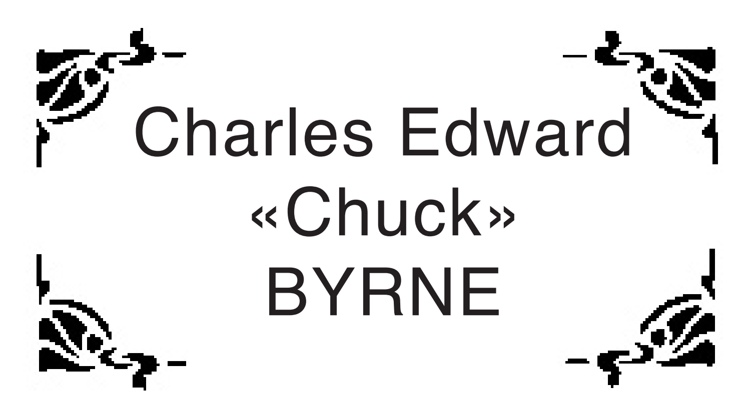
JASON “DUSTY LORD” MELLYSON

AGATHA JONES

PATRICK DE SAINT YVES

HARRY SIMON STECK

LEMON BRIDGEWATER



Charles Edward «Chuck» BYRNE

Fils d'Emma White et d'Edward Byrne, Chuck naît le 29 février 1892 à Bâton Rouge, Louisiane. Son père est magasinier au Mc Dowel General Store jusqu'en 1907. Cette année là, sa femme Emma donne naissance à leur quatrième enfant : la petite Cindy. Le maigre salaire d'Edward Byrne ne suffisant plus à nourrir sa famille, il demande à Timothy Mc Dowel, son employeur, une augmentation substantielle, quitte à faire des heures supplémentaires. Byrne trime alors douze heures par jour, six jours par semaine et pendant deux mois, sans toucher le moindre cent supplémentaire. Lorsqu'il se plaint à Mc Dowel, celui-ci, cigare aux lèvres, lui réplique avec un léger sourire en coin :

Tu sais Eddy, si je t'emploie c'est par pure charité chrétienne, parce que tu as une famille ! Tu fais ton job comme il faut, juste comme il faut ! Alors retourne bosser et fermela, sinon ça risque d'aller mal pour toi !

D'abord interloqué, Edward laisse éclater sa colère et promet à Mc Dowel de faire savoir à qui voudrait l'entendre comment il se comporte, lui un homme marié et respectable, avec la jeune caissière du General Store. Deux jours plus tard, alors qu'Edward Byrne décharge un camion d'agrumes dans l'entrepôt du magasin, les freins lâchent brusquement. On retrouve son corps sans vie au milieu des cageots disloqués, coincé entre le pare-choc du camion et le mur de l'entrepôt.

L'unique déclaration de Mc Dowel à l'officier de police chargé du rapport sera :

- Toute une cargaison gâchée à cause de freins défectueux ! Mes clients vont devoir se passer d'oranges pendant quelques jours. Quant au Black, pas la peine de lui en apporter à l'hôpital, il a eu sa dose...

Le jeune Chuck, alors âgé de 15 ans, se retrouve tout à coup responsable d'une famille qu'il faut bien nourrir... Sa mère trouve du travail comme *Jazzy-Belle* au Bottom Club, un *speakeasy* de Bâton Rouge ; quant à Chuck il est engagé comme garçon de courses à la librairie Le Louis.

Lorsqu'il n'a pas de courses à faire pour Greg Leroy, le libraire, il s'installe sous les étagères couvertes de vieux livres poussiéreux et apprend à lire. Le soir, après s'être occupé de ses frères et de sa sœur dans leur misérable bicoque de bois et de tôle ondulée, il va chercher sa mère au club. Chuck s'arrange toujours pour arriver une heure avant la fermeture. Il s'assoit dans l'obscurité des coulisses et écoute l'orchestre interpréter les standards de l'époque.

De temps à autre un musicien noir lui lance :

- Alors p'tit gars, on vient prendre une leçon de musique ?

Les yeux écarquillés devant les instruments étincelants, le cœur accompagnant la grosse caisse, il répond invariablement :

- Ouais m'sieur !... et j'apprends vite !

Ayant découvert l'intérêt de Chuck pour les livres, le vieux Greg Leroy se charge bientôt de son éducation, et lorsque Chuck atteint l'âge de 18 ans il l'engage comme vendeur à la librairie.

La santé de sa mère est de plus en plus précaire. Un soir, à la fermeture du club, il ne la voit pas sortir. En pleine discussion avec les musiciens noirs, il n'a pas fait attention à elle. Il la retrouve assise dans l'arrière cour, le visage tuméfié. Emma lui explique que Jefferson Paine, le patron du Bottom Club, lui a reproché de ne pas avoir été assez entreprenante avec un client. Devant la colère de Chuck, elle le supplie de ne pas intervenir. Chuck ravale sa rage tout en se promettant d'aller expliquer un jour à ce Paine la façon dont on parle aux dames.

A 21 ans, Chuck est brillamment reçu à l'examen d'entrée de l'Ecole de Police de Bâton Rouge. Il se retrouve cependant à la circulation...

En 1917, il est promu sergent. Le quartier dans lequel il patrouille est particulièrement chaud (le port de Bâton Rouge sur le Mississippi) et son travail demande une sérieuse maîtrise de son arme de service en de nombreuses occasions. Au stand de tir du commissariat, Chuck se révèle être un tireur d'élite, et l'on fait bientôt appel à lui lors de coups durs comme le braquage d'une banque ou l'arrestation de voyous retranchés dans les bayous.

Un soir de décembre 1919, Chuck trouve sa mère alitée et sans connaissance. La petite Cindy lui apprend qu'elle est rentrée de bonne heure ; elle paraissait malade et se tenait les côtes. Le médecin appelé par Chuck ne pourra que constater le décès. L'insistance de Chuck le fera refuser le permis d'inhumer et demander une autopsie. L'examen médico-légal révèle alors qu'Emma Byrne a succombé à une hémorragie interne causée par de violents coups portés à l'abdomen. Chuck, encore sous l'effet de la douleur, devient fou de rage en apprenant que l'enquête conclue que sa



mère a fait une chute. On cherche à protéger quelqu'un, et ce quelqu'un ne peut être que cette ordure de Jefferson Paine!

Le lendemain après-midi, muni de son arme de service, il fonce au Bottom Club. Il se fait ouvrir par la femme de ménage, entre dans le club désert, s'accoude au bar, se verse trois rasades de bourbon dans un verre à bière et hurle le nom du propriétaire. Ce dernier apparaît dans l'encadrement de la porte donnant sur les coulisses. Paine se plante devant Chuck et lui dit sèchement que les nègres ne sont pas admis dans l'établissement. Imperturbable, Chuck vide son verre, sort sa plaque de policier et la claque d'un geste brusque sur le nez du patron :

- Je m'appelle Byrne... sergent Chuck Byrne!... et je viens te montrer comment, dans la police, on apprend la politesse...

Paine n'a pas le temps de porter ses mains à son nez soudain sanguinolent. Chuck le saisit au col, le fait basculer de l'autre côté du bar et s'applique à briser tout ce qui se trouve devant lui en se servant de la tête du patron comme d'une batte de base-ball.

Lorsqu'il ne reste plus un verre, plus une bouteille qui pourrait servir, il relève Paine, approche son visage tuméfié des poignées en bronze du système de pression de la bière et lui dit en le lâchant dans l'évier :

- Si j'épargne les poignées c'est pour ne pas tacher mon costard, mais j'te jure que le cœur y est!

Puis il sort, soulagé... Le soir même, un fourgon du commissariat central embarque Chuck à son domicile. Une fois au poste, il est questionné par des collègues qui peuvent enfin lui cracher au visage ce qu'ils pensent d'un nègre dans les rangs de la police locale. Chuck ne devra son salut qu'à l'intervention autoritaire du Capitaine Dobro qui ordonnera qu'on l'enferme jusqu'au procès. Les quelques heures d'interrogatoire coûteront tout de même à Chuck trois dents et son cartilage nasal.

La semaine suivante, le juge rendra un verdict accablant : Chuck est rayé des cadres de la police. Il écope d'une amende, d'une peine d'emprisonnement et d'un interdit de séjour à vie dans l'état de Louisiane. Chuck croupit pendant sept ans au bagne d'Angola, situé au nord de Bâton Rouge et réservé à une "clientèle" de race noire. L'espérance de vie moyenne y est de quinze jours...

Ce qu'il a pu y vivre restera un mystère car jamais il n'en parlera à personne; comme si cette période de sa vie était effacée à tout jamais de sa mémoire.

A sa sortie du bagne, il est attendu par un fourgon de police dans lequel ses ex-collègues le font monter menottes aux poings. On le conduit au Nord, à la frontière de l'Arkansas. Les routes devaient être très abîmées et les ornières profondes, car lorsque le fourgon s'arrête, Chuck a perdu deux dents et s'est ouvert une arcade sourcilière. Les policiers le jettent de l'autre côté de la route, arment leurs fusils et lui lancent :

- Maintenant avorton, on attend plus qu'une chose... que tu reviennes!

C'est la rage au ventre que Chuck quitte la Louisiane. Le seul courrier qu'il a reçu durant son séjour à Angola est une lettre d'un de ses frères qui a recueilli la petite Cindy. Celui-ci le traite d'irresponsable et se félicite de pouvoir enfin veiller sur la bonne éducation de leur sœur.

Arrivé à Boston en juillet 1926, Chuck décide de gagner sa vie en louant ses services à la *pègre* locale. Le métier de convoyeur d'alcool ne lui pose aucun problème si ce n'est une question de permis de port d'armes. Il est hors de question pour lui de se faire épingler pour port d'armes prohibées. D'un autre côté, son boulot lui interdit de "travailler" sans arme. Par un heureux concours de circonstances, Chuck apprend que l'employé municipal chargé de délivrer ce genre de papiers se laisse facilement graisser la patte. Il obtient donc, pour une centaine de dollars, un permis en bonne et due forme.

Chuck n'a retenu qu'une seule leçon de son bref passage du côté de la pègre : c'est qu'on n'y fait généralement pas de vieux os. Mais il a déjà une idée qui fera son chemin : créer sa propre agence de détectives et apprendre aux flics qu'une série d'erreurs judiciaires peuvent être vengées au centuple par la honte qu'impitoyablement il leur infligerait.

En 1927, Chuck habite dans le North End de Boston une petite chambre que lui loue pour une bouchée de pain (et à crédit) Pete Genova, le patron du Pete's. Son idée d'agence de détectives tient toujours, mais pour cela il lui faut de l'argent... et ça n'est pas Pete qui lui en prêtera!

"Blues is life, and life is troubles..." (Peter Chatman).



Jason «Dusty Lord» MELLYSON

Laissant sa femme se reposer au domicile conjugal, Jonathan Mellyson, conservateur du New Haven Museum, se rend sur son lieu de travail. Monsieur le conservateur y reçoit les chaleureuses félicitations de ses collègues et de quelques personnalités locales pour la naissance de son troisième fils : Jason. L'événement est fêté comme il se doit entre un *"... bonsoir ma chère!"* et une coupe de champagne.

Le petit Jason, élevé dans le carcan de la bourgeoisie provinciale, se voit prodiguer une éducation rigoureuse de la part de sa mère, Erika Turkheim. Cette dernière est de souche autrichienne, son père, cousin de l'empereur, était conseiller à la cour de Vienne. Promise à un fade aristocrate viennois, elle rencontre, en août 1878, un jeune universitaire américain en poste dans la capitale autrichienne. C'est le coup de foudre. Un mois plus tard, elle quitte Vienne, sa famille et son avenir aristocratique pour le Nouveau Monde, où elle devient madame Jonathan Mellyson.

En 1880, elle donne naissance à son premier enfant : Nathaniel. Ambruse, son second fils, naît en 1882. Huit ans plus tard, Jason vient compléter leur bonheur.

Ambruse et Nathaniel étant déjà trop âgés pour l'inclure dans leurs activités d'adolescents, Jason accompagne fréquemment son père au musée. Il y passe des après-midi entiers à observer sculptures, potiches et autres témoignages du passé. Autant de pièces qu'il emboîte dans le puzzle de son imagination fertile.

En février 1902, alors que ses frères entament leurs carrières professionnelles (Ambruse dans la marine marchande et Nathaniel dans les affaires), Jason entre en pension chez les Jésuites. Très rapidement, le problème de la cohabitation se pose à ce garçon dont l'univers se limitait, jusqu'à présent, à la fraîcheur tranquille du musée et à la chaleur cossue du logis familial.

De déceptions humaines en satisfactions scolaires, Jason fait sa première expérience de la vie dans l'univers quasi-carcéral du collège St Eustache. Son goût de la solitude et des livres lui fait subir les brimades des autres pensionnaires qui ne voient en lui qu'un rejeton arriviste qu'ils surnomment férocement "Dusty Lord". Il finit par s'affirmer auprès de ses camarades comme un véritable petit Sherlock Holmes, après la résolution d'une affaire de trousse volée... Cependant, Jason "Dusty Lord" Mellyson ne se fait pas que des admirateurs. Il suscite (déjà...) la jalousie de quelques cancres que ses déductions n'amusent pas du tout. Lit en portefeuille, graffitis ignominieux et obscènes, dentifrice dans les chaussures, incendie de son armoire ne prendront fin qu'après une explication musclée dans les toilettes de l'établissement, avec le meneur de cette petite bande de vauriens, un certain Jeremy Parkinson...

Ses études développent en lui un esprit cartésien et logique qui, lié à une intelligence brillante, le conduisent naturellement à Miskatonic University, où l'enseignement dispensé correspond exactement à ses aspirations. Il y suit avec acharnement des cours d'archéologie, d'anthropologie, de linguistique et même (excusez du peu) de psychanalyse...

Appliquant le précepte *"Un esprit sain dans un corps sain"*, Jason ne néglige pas sa condition physique qu'il entretient grâce à l'escrime. Après plusieurs années de travail acharné, il décroche simultanément ses diplômes en psychanalyse, archéologie, anthropologie et linguistique appliquée. En cadeau, il reçoit de sa mère une magnifique canne épée de facture européenne - lame en acier trempé, bois d'acajou, un petit bijou d'une valeur de 750 $.

1915, c'est la tragédie! Ambruse meurt dans le naufrage du Lusitania. Bouleversé par la mort de son frère aîné, Jason parcourt différents sites archéologiques au Moyen Orient et en Afrique du Nord.

Lorsqu'en 1917 les Etats-Unis entrent en guerre, il s'engage sans hésitation et part pour le vieux continent avec un million d'Américains. Incorporé dans la First Army IV Corps Ist Division, il débarque en France avec un comportement suicidaire...

Le 15 juillet 1918, il est en Champagne, à Château Thierry, où les troupes alliées subissent les derniers grands assauts de Ludendorf. Début août, c'est la seconde bataille de la Marne, à Soissons, et le premier vrai recul des troupes allemandes.

Le 12 septembre, le général Pershing se voit confier par l'état major allié, l'enfoncement du saillant de St Mihiel dans la Meuse, où depuis quatre ans les combats font rage. Dans les tranchées américaines, avant l'assaut, Jason rencontre Harry, un type de Boston qui, ce soir là, pourrait être son frère tant il s'en sent proche...

L'enfer... Mellyson apprend en quelques heures ce que cela signifie : quatre morts au mètre carré et des adversaires redoutables (la Garde berlinoise de Guillaume II et les Bavarois de Fuchs). Alors qu'il charge en forêt d'Apremont, il chute dans une tranchée ennemie. Sans avoir le temps de se relever, il voit au dessus de lui, un Allemand brandissant une grenade dégoupillée... 1... L'instant suivant, l'ennemi est renversé par un membre du régiment de Mellyson qui vient de sauter dans la tranchée... 2... L'individu s'empare de la grenade et tente de la lancer au loin. Jason toujours à terre, reconnaît alors son compagnon de la veille au soir... 3!... Une déflagration suivie d'une pluie de boue lui fait perdre connaissance...

Il se réveille dans l'église de Marbotte, transformée en hôpital de campagne. Non loin de lui, couché à même le sol, il aperçoit celui qui lui a sauvé la vie. C'est un adolescent, presqu'un enfant. Grièvement blessé, il est dans le coma. Avant de perdre à nouveau connaissance, Mellyson réalise que les cheveux du jeune soldat sont devenus blancs.

Dans le même temps, les Français font une percée. A quelques kilomètres de là, ils désarment 150 Allemands et les font partir vers l'arrière. Une heure plus tard, la colonne ennemie sort des bois et arrive près de Marbotte où un jeune soldat américain monte la garde. Paniqué, l'homme brandit son arme. Qu'elle n'est pas sa surprise de voir alors les 150 ennemis lever les mains. Le soldat Jeremy Parkinson sera décoré pour ce haut fait de guerre, cité à l'ordre du jour et félicité par Pershing en personne pour son courage exemplaire.

Le vendredi 13 septembre 1918, les troupes de Pershing et les Français de Pétain entrent dans St Mihiel libéré. Alors que Baker (le ministre américain de la guerre), qui a tenu à suivre l'opération de bout en bout, fixe le portrait de Lafayette sur le mur d'une maison en ruine, Mellyson trouve une lettre dans les décombres de l'état major de Fuchs. Cette lettre a été écrite par un jeune soldat ennemi qui la destinait à sa famille. Elle n'atteindra jamais sa destination : Vienne...

A son arrivée en France, la compagnie de Marines dont fait partie Mellyson comptait 250 hommes. Après Château Thierry, Soissons et surtout Saint Mihiel, il n'en reste plus que huit. Plus jamais Mellyson ne posera sur le monde le même regard...

En 1920, il accepte un poste de conférencier à l'université de Harvard. Deux ans plus tard, il est nommé professeur au département Archéologie de l'université. Ses élèves le trouvent snob, distant, d'un humour souvent grinçant, mais d'une correction et d'une éducation exemplaires...

En 1927, Jason a tout pour être heureux : un appartement confortable dans Charles Street (sur Beacon Hill), une situation stable et l'estime de ses collègues. Sans être maniaque, il a ses petites habitudes, comme de se rendre tous les vendredis dans le quartier de Back Bay (à la librairie



North Book, 52 Keaton Road) afin d'y disputer une partie d'échecs devant une tasse de thé, en compagnie de Joe Sample, le libraire. Mais il y a une ombre au tableau : il est seul, il le sait et en souffre. Le monde bouge autour de lui et, secrètement, il aimerait bien sortir de son immobilisme.



Agatha JONES

C'est à Racine dans le Wisconsin, côte Ouest du lac Michigan que naît Agatha durant l'automne 1895. Son père, Alec Jones, est professeur d'Histoire Précolombienne à l'université de Milwaukee. Lui et sa femme, Sarah, l'élèvent dans un univers familial très protégé *"... une enfant très calme qui peut rester des après-midis entiers à lire tout ce qui lui tombe sous la main..."* dira souvent Sarah Jones, *"... tout l'opposé de Stephen!..."*

Stephen Jones, le frère cadet d'Agatha crée bien plus d'animation depuis le jour où il sait marcher! Né en 1898, ce petit garçon casse-cou deviend un adolescent turbulent, puis un jeune homme indépendant et un peu trop direct au goût de certains. Durant leur enfance, Agatha est souvent l'élément modérateur de la vie de son frère, qu'elle adore. Elle lui donne un surnom qu'il garde encore "Dakota tête brûlée", le héros de l'une de ces fabuleuses histoires sur la conquête de l'Ouest.

La jeunesse d'Agatha se déroule sans heurts, entre les lectures (Rome et la Grèce antique l'attirent particulièrement) et les innombrables jeux inventés par Dakota.

En 1913, Agatha, qui a 18 ans, est profondément choquée par la fin tragique d'Emily Walding Davidson, une jeune *suffragette* qui, pour affirmer ses opinions, s'est jetée au devant du cheval porteur des couleurs du roi, durant le Derby d'Epson. Dès lors la jeune fille prend conscience des réalités du monde qui l'entoure, et décide de se battre pour l'amélioration de la condition féminine.

Si elle dirige ses études vers l'Histoire, ce n'est pas seulement à cause de l'influence paternelle mais aussi par passion. Ayant de plus développé un goût prononcé pour les sciences et la recherche, elle s'intéresse bientôt à l'archéologie.

En 1918, elle entre à Miskatonic University, et commence à écrire en *free-lance* quelques articles (musées, expositions, conférences, etc...) pour la gazette universitaire puis pour le Boston Globe où elle obtient, un an plus tard, un poste de journaliste. Elle conserve cependant de nombreux contacts avec le milieu des professeurs, chercheurs, préparateurs, étudiants, etc... afin d'avoir la primeur en matière d'événements scientifiques.

En 1921, son ancien professeur en archéologie de Miskatonic University (le professeur Calaghan) lui propose de l'accompagner en Chine. Il a l'intention d'y organiser des fouilles. Installée dans la province de Pékin, cette expédition découvre des restes d'hominiens : plusieurs crânes qu'une étude approfondie permet de dater à 500 000 ans. Le sinanthrope bouleverse alors le monde scientifique...

Pendant les deux années qu'elle passe en Chine, Agatha a le temps de s'intéresser aux mouvements politiques du pays : extension du Kuo Min Tang (mouvement socialiste), élection du général Yan Che Kai en Mandchourie, lutte confuse et désastreuse entre les républicains et les généraux, création du mouvement communiste chinois, etc... Durant son séjour elle se familiarise avec le maniement du revolver, son guide et Calaghan lui ayant chaudement recommandé de toujours partir armée dans ses déplacements dans les quartiers de Pékin. Ce conseil lui permet d'éviter le pire lorsqu'au détour d'une ruelle, elle se retrouve encadrée par deux chinois ayant fort besoin d'argent. Agatha sort le revolver de son sac et le pointe sur ses agresseurs. La vue de l'arme suffit à les dissuader. Ce n'est que lorsqu'ils ont disparu qu'elle mesure la portée de son geste. Dans le pire des cas, aurait-elle tiré?

Lors d'un séjour à Shangaï, elle découvre l'occultisme asiatique, pas assez cependant pour pouvoir se dire initiée. Le sujet la passionne, mais elle est sensible aux sombres dangers qu'elle y perçoit.

Lorsqu'en 1923, elle rentre à Boston, Agatha est chargée de la direction des pages et rubriques scientifiques du Boston Globe. La jeune journaliste pigiste est devenue une femme aguerrie par les aléas des reportages et ne s'en laisse plus compter. Ses collègues ont appris à retenir leurs propos sur l'émancipation de la femme depuis qu'elle a menacé de donner sa démission à Russel Price (le rédacteur en chef), après la parution d'un éditorial anti-suffragette.

En 1927, Agatha habite un petit meublé dans le centre de Boston, près de Faneuil Hall (l'ancienne halle où se réunissaient les premiers partisans de l'Indépendance, qui fut également au XIXe siècle, le centre du mouvement abolitionniste). Sa vie est tranquille, un peu trop pense-t-elle de plus en plus...





Patrick De SAINT YVES

Patrick naît le 4 juin 1891 à San Francisco, de l'union d'Eliane Mc Namara et d'Olivier De Saint Yves. Attirée par les prémices de la ruée vers l'or, cette famille de vieille noblesse française est venue s'installer sur le nouveau continent, au début des années 1880. Pendant que le père de Patrick s'évertue à extraire les pépites du roc, Mrs De Saint Yves abreuve le jeune garçonnet de contes et légendes issus du folklore écossais.

Quelques années plus tard, naissent deux jumelles : Tara, calme et tranquille et Jessica, dont le regard brûle parfois d'une étrange flamme. Cette dernière adopte pour seul compagnon Kaal, un chat errant à la robe fauve qui s'est aventuré une nuit d'orage à sa fenêtre.

Pour ses douze ans, Patrick reçoit de son père ce petit sifflet de céramique qu'il porte encore en pendentif. Cet étrange petit instrument excitera longtemps son imagination. Quel est donc cet objet découvert dans une mine nouvellement creusée, qui n'émet qu'un faible sifflement et qui provoque pourtant des réactions de panique sur les chiens, les chats et les chevaux?

Un soir, alors que dans l'obscurité, il regagne sa chambre, il sent s'abattre sur lui Kaal, toutes griffes dehors. Il arrache la bête de son épaule, la jette à terre et lui flanque un coup de pied qui aurait dû la tuer. Pourtant, le lendemain, il retrouve Kaal lové sur les genoux de Jessica. Jamais Patrick n'oubliera le regard que lui lancent l'animal et sa maîtresse en cette journée de 1906. Pour prévenir tout risque d'infection il est envoyé chez un médecin. Chemin faisant, il remarque la nervosité des chevaux et des chiens... Soudain, plusieurs secousses se font sentir, puis c'est rapidement "l'apocalypse" : les façades se lézardent, les vitres éclatent de toutes parts tandis qu'une épaisse poussière s'élève du sol. La plupart des bâtiments s'effondrent, tels de gigantesques châteaux de cartes. Patrick parvient à revenir au petit hôtel particulier de ses parents au moment où celui-ci s'écroule... Puis le vacarme étourdissant fait place à la litanie morbide des cris et des plaintes des mourants. Ainsi commencent les jours sombres : les autorités font état de 28 818 habitations détruites et de 700 morts. Le lendemain, Patrick va se recueillir sur l'amas de briques et de cendres constituant les restes de ce qui a été, jusqu'à ces dernières heures, sa maison. C'est alors qu'il découvre, coincé sous une poutre, le collier de Kaal, cette créature infernale qui lui a involontairement sauvé la vie. Tandis qu'il ramasse le bandeau de cuir, il constate qu'une pierre précieuse y est incrustée. Les quelques dollars qu'il en tire lui permettent de survivre jusqu'à ce qu'il trouve un emploi de docker.

Durant l'été 1909, Patrick sauve la vie de Will Sampson (un Indien sioux travaillant comme journalier) en se jetant sur lui alors qu'un chargement de poutrelles métalliques se décroche au-dessus de sa tête. Sampson et De Saint Yves sympathisent alors, l'Indien allant même jusqu'à proposer à Patrick de l'accompagner à Boston pour lui présenter une personne pouvant les aider. Arrivés à Boston, ils se rendent au 66 Freedom Street (North End) une échoppe asiatique dénommée La Mandragore, dont la porte s'entrouvre mystérieusement... Patrick surpris, regarde Sampson qui se contente de sourire :

- Le vent sans doute...

L'intérieur du magasin capitonné de velours rouge, est rempli d'objets de toutes sortes. Alors que les clochettes de Siam tintent encore dans son dos, Patrick aperçoit sur des étagères une multitude de flacons, urnes, masques et livres de toutes tailles. Un petit rire suraigu le fait sursauter : une vieille Asiatique le fixe à travers ses petites lunettes rondes et sombres :

- Curieuse marchandise... Difficile à vendre, déclare-t-elle.

Will Sampson lui présente son compagnon et lui conte comment ils se sont connus.

- Les frères du souffle de vie sont mes fils!... Bienvenue à la Mandragore, je suis Ohinira Wang, lance-t-elle à l'intention de Patrick, qui ne sait pas encore que, dans les années qui suivront, il utilisera les enseignements de Mme Wang en matière d'occultisme...

Il suit des études d'anthropologie jusqu'en 1917.

En 1918, il décide d'approfondir ses connaissances occultes, et d'ouvrir son propre cabinet de parapsychologie dans le North End, grâce à des fonds prêtés par Mme Wang.

En 1927, âgé de 36 ans, Patrick De Saint Yves, abreuvé de sa propre expérience, publie son premier ouvrage *Surnaturel et Quotidien* (Dark Angel Editions).





Harry Simon STECK

Harry naît en septembre 1900 dans le quartier juif de Boston. Il est élevé dans la tradition juive polonaise. Abraham, son père, est découpeur chez un tailleur. On l'a surnommé "Ace of Spade" (l'as de pique) à cause de sa façon de faire des costumes. Sarah, sa mère, est repasseuse. A 14 ans, il est livreur de chapeaux chez son cousin Shlomô. Le peu d'argent qu'il gagne revient à la famille. Harry est l'aîné de 6 enfants dont il s'occupera pendant plusieurs années.

2 avril 1917 - Le président Wilson et le congrès font entrer le pays dans la guerre mondiale. Le 12 avril, le maréchal Joffre est aux Etats-Unis pour une campagne de recrutement. Sa bonhomie séduit les foules et tout particulièrement Harry qui s'engage le 14, avec la bénédiction de ses parents. Le 20, il débarque à Dunkerque avec les premières recrues américaines. Il suit l'instruction militaire à Doullens ; le front et la guerre sont loin et Harry est impatient d'aller se battre.

Septembre 1917 - Harry a 17 ans. Il est cantonné au camp retranché de Laon, où il reste pendant un an. Quelques tirs de barrage, des escarmouches : peu de choses pour Harry. A quand le vrai front ?

Septembre 1918 - L'offensive de Pershing vise à prendre le saillant de St Mihiel. Le régiment d'Harry est envoyé dans la Meuse. Pour lui, c'est la première nuit sur le front, une nuit sans sommeil, peut-être la dernière. Cette nuit là, il rencontre Jason Mellyson, un gars de chez lui, avec qui il sympathise. Le 12 septembre 1918, Harry et Jason courent côte à côte dans la forêt d'Appremont. En face, les Allemands chargent en hurlant, baïonnette au canon. Harry a peur, il frappe. A quelques mètres sur sa gauche, Jason se démène comme un beau diable, mais tombe dans une tranchée ennemie. Tout va très vite. Harry voyant un Allemand brandir une grenade au-dessus de Jason se jette sur lui mais prend des éclats à la face et au cou. Pour Harry, la guerre est finie.

15 septembre - Dans l'église de Marbotte, un jeune homme gît sur une couverture. S'il est physiquement jeune, ses cheveux sont blancs. Atteint par des éclats de grenade à la tête, il vient de reprendre connaissance. Sur sa plaque d'identité on devine un prénom : Harry. Pour le reste, il ne sait plus, il est amnésique…

Novembre 1918 - Harry est en convalescence à l'hôpital de la Salpêtrière à Paris. Les semaines et les examens médicaux se succèdent, sans résultat. Dans sa chambre, il y a Hocine, un tirailleur marocain. Homme affable, d'une trentaine d'années, Hocine a été gazé.

Sa famille vient le voir deux fois par mois, lui amenant victuailles, lectures et amour qu'il partage avec Harry. Le Marocain lui raconte son pays, son soleil, ses amis… Avec lui, Harry découvre un pays, une mentalité… et le *kif*.

Mars 1919 - Hocine rentre chez lui, laissant Harry seul avec son adresse au Maroc, tous ses livres, revues et surtout une bonne dose de courage et d'espoir… Harry passe son temps à lire et se découvre une passion : la mécanique.

Septembre 1919 - Les médecins estiment qu'il est grand temps pour Harry de retrouver la vie civile. C'est avec ses nouvelles connaissances en mécanique et les économies de sa pension d'invalidité qu'il quitte la Salpêtrière. Pendant quelques temps, il traîne d'hôtel en hôtel, de garage en garage, à le recherche d'un emploi, sans succès. Son pécule fond comme neige au soleil, il est seul…

Janvier 1920 - Harry est à Aubagne. A cours d'argent, il s'engage dans la Légion Etrangère. Avoir à nouveau une identité, repartir à zéro, renaître… enfin. Pendant cinq ans, il voyage : la Corse, Afars et les Issas, la Polynésie Française et la Guyane. Harry fait, à la Légion, un long apprentissage de la mécanique.

Janvier 1925 - Le contrat d'Harry est arrivé à terme. Il a obtenu son brevet de mécanicien avec mention. Sur ses papiers est écrit : Harry Honey, 1er Régiment Etranger, caporal chef, Aubagne. Avec l'argent qu'il touche à sa libération, il décide de se rendre au Maroc. C'est un civil heureux qui s'appelle désormais Harry Honey.

Février 1925 - Harry débarque à Casablanca où il retrouve Hocine, les souvenirs… et le kif. Mais il y a mieux :

à "Casa", Hocine s'est ouvert un petit garage qui marche bien et a justement besoin d'un mécano…

Septembre 1926 - Pour Hocine et Harry les affaires prospèrent. Mais ce dernier à une nouvelle idée en tête : retourner aux Etats-Unis. Le 29 septembre Harry embarque à bord du Cleveland en partance pour New York.

Mai 1928 - Harry vit à Chicago où il est chauffeur de taxi. Il est indépendant et conduit son propre véhicule. Trois semaines plus tôt, il a appris par la poste la mort d'Hocine, son seul véritable ami. Malheureusement, Harry n'a plus assez d'argent pour se rendre au Maroc et se recueillir sur la tombe de son ancien compagnon. Il traverse une période sombre…





Lemon BRIDGEWATER

Ian O'Sullivan de son vrai nom, voit le jour le 15 septembre 1906 sous le ciel irlandais. Enfant chahuteur, il grandit à Larne, sur la côte nord-est de l'Irlande du Nord (Ulster). Ses parents sont catholiques et commerçants en articles de pêche. A dix sept ans, lui et Sean (son jeune frêre d'un an son cadet) rencontrent des membres du Sinn Fein ("Nous Même" : mouvement indépendantiste irlandais). Conquis par leur cause, les deux adolescents vont travailler dans l'ombre du Sinn Féin pendant plusieurs années, distribuant des tracts, servant de messagers ou de coursiers. Leur famille est au courant et les soutient dans leur lutte contre l'Anglais.

Durant ces années d'initiation au combat contre l'occupant, Ian O'Sullivan se lie d'une amitié sans défaut avec un jeune de son âge, impétueux, charismatique, bouillant d'énergie et passioné : Dan Mc Gohan. Ensemble, il rencontrent plusieurs chefs militaires du Sinn Féin et apprennent à se servir d'armes à feu et d'explosifs. Leur baptême du feu a lieu le 14 février 1926, date à laquelle ils font sauter un pont de chemin de fer, entraînant le déraillement d'un convoi militaire britannique. L'incident fait grand bruit à Londres, et les autorités décident de porter un coup décisif au Sinn Fein. Les arrestations, interrogatoires musclés, emprisonnements abusifs, menaces et autres chantages sont désormais quotidiens.

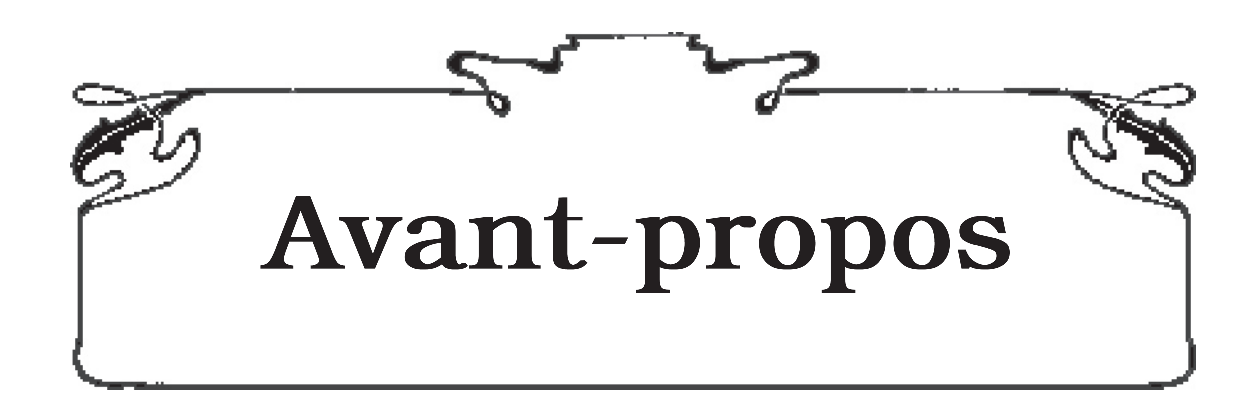


Au printemps 1926, Mc Gohan est chargé de tendre une embuscade à une patrouille anglaise. Il forme une équipe dont font partie Ian et son frère. Malheureusement, le coup de feu tourne à la tragédie. Une seconde patrouille prend les Irlandais à revers : c'est l'hécatombe... Sean est l'un des premiers à tomber, le front transpercé par une balle. Combattant avec l'énergie du désespoir, Ian réussit à s'en sortir vivant. Il est gravement blessé, et dans d'atroces souffrances, il a tout juste le temps d'enfiler un uniforme anglais pris sur un jeune soldat tué au cours de l'affrontement, avant l'arrivée des renforts de l'armée britanique.

Depuis ce jour noir, Ian O'Sullivan vit sous l'identité du jeune soldat anglais : Lemon Bridgewater. Quelques mois après l'embuscade, son régiment est déplacé aux Indes. Il y reste cinq ans, puis est muté en Afrique (Soudan et Kenya) où il passe de nouveau cinq ans. Son penchant pour le whisky lui vaut d'être plusieurs fois rétrogradé et mis aux arrêts, ceci malgré quelques faits d'arme audacieux (paris d'alcooliques). Il sera définitivement révoqué après dix années de service. Il s'installe alors en Afrique du Sud où il sombre dans l'alcoolisme. Vivant d'une maigre pension que lui verse le gouvernement britanique, il passe ses journées à boire et à promener sa carcasse imposante dans un vieux side-car qu'il a baptisé "Titanic".

Dans ses moments de lucidité, il sert de guide pour la chasse à l'éléphant, histoire d'arrondir les fins de mois difficiles. Depuis l'année dernière (1935) il s'est entiché d'un chien à qui il parle comme à un humain. Il s'agit d'un Setter irlandais qu'il a baptisé "George V". Ce chien est la seule compagnie qu'il ait, et s'il devait lui arriver malheur, Lemon Bridgewater n'y survivrait pas. Aussi, lorsqu'un Américain aux cheveux prématurément blancs, sauve la vie de George V lors d'un safari en brousse durant lequel Lemon était ivre au point de ne plus savoir quoi faire, il prend la résolution de changer de vie. Peu de temps après, il évite la mort à l'Américain en abatant un éléphant qui le chargeait. Quand Harry Steck lui propose de le présenter à des "amis", Lemon réalise que la possibilité d'une nouvelle vie s'offre à lui.

Recruté par Nightmare Agency, Lemon part pour les States emportant avec lui le "Titanic", George V, un lot de défenses d'éléphant (dont la vente lui permettra de s'établir et d'obtenir la nationalité américaine sans problème), ses fusils à éléphant, et son secret. Quelles que soient les circonstances, jamais il ne parlera de sa véritable identité et de son histoire tragique. Par contre, dans les moments durs, il aura tendance à retrouver son penchant pour la dive bouteille.



Avant-propos

HISTORIQUE

Ce second volet des aventures de Nightmare Agency peut être abordé sans avoir joué le premier tome de la trilogie *La mort vous cherche... Nous la trouvons pour vous!* mais nous ne saurions trop vous le déconseiller. Ceux qui persisteraient dans leur entêtement passeraient à côté de certaines "finesses". Aussi, une mise au parfum s'impose.

L'agence

Les bureaux de Nightmare Agency sont installés aux second étage de la superbe Arkham Tower, 13 Miskatonic St, Boston Mass. Créée en 1927 à Boston par un ancien condé repris de justice, l'agence Nightmare voit le nombre de ses employés-actionnaires augmenter au fil des années. Chuck Byrne (le créateur) s'associe rapidement avec Jason Mellyson, Agatha Jones, Patrick De St Yves et Harry Steck.

Nightmare Agency n'est pas spécialisée dans un type d'enquête particulier. Ses méthodes sont parfois à la limite de la légalité (d'un côté ou de l'autre...), mais ses détectives ont heureusement su se faire des "connaissances" dans toutes sortes de milieux (scientifique, politique, journalistiques, pègre, etc...). Si la réputation de Nightmare Agency n'est plus à faire, un bon nombre d'individus paieraient cher pour la voir s'effondrer comme un château de cartes. Ses détracteurs reprochent aux détectives de Nightmare d'évoluer en eaux troubles, de rechercher sans cesse la publicité à tous prix, et d'être paranoïaques et mystiques. Force est parfois de reconnaître qu'ils n'ont pas tout à fait tort... Aussi, les détectives de Nightmare Agency n'ont pas que des amis. Arriviste médiocre, le lieutenant Jeremy Parkinson de la police de Boston, est l'une des personnes que la chute de Nightmare Agency réjouirait le plus. Ridiculisé plusieurs fois par les détectives de l'agence, il jubile à la pensée d'être un jour l'instigateur de ce discrédit. Persuadé qu'il existe un Mr Nightmare, il rêve de lui mettre la main au collet...

Les personnages principaux

Charles Edward «Chuck» Byrne

Chuck est devenu l'élément central de l'agence. C'est sur son impulsion que Nightmare Agency investit dans le Coffeen's, et bien que la licence soit au nom de Luccini, c'est en fait Chuck le véritable patron de l'établissement. Caractérisé par un caractère irascible qui lui a valu le surnom de "la Teigne", Chuck est capable de colères "fracassantes"; mais c'est au fond un écorché vif au grand coeur. Dernier détail le concernant : il est paralysé des deux jambes et ne se déplace qu'en fauteuil roulant. Dans cette campagne, Chuck n'est pas destiné à être interprété par un Joueur. C'est à vous, Gardien, d'exploiter le personnage et c'est pour cette raison que ce livret ne contient plus sa feuille de personnage.

Charles Edward «Chuck» Byrne : 44 ans

FOR	14	DEX	13	INT	14
CON	11	APP	11	POU	16
TAI	10	SAN	80	EDU	8
PdV	10				

Armes	Att.	Dommages
Automatique 7.65	70%	1D8
Matraque	40%	1D6
Thompson	40%	1D10+2

Compétences

Baratin 70%; Bibliothèque 45%; Camouflage 45%; Chanter 55%; Comptabilité 45%; Crédit 40%; Dessiner une Carte 20%; Discussion 35%; Droit 60%; Ecouter 65%; Electricité 30%; Histoire 35%; Lancer 60%; Lire/Ecrire Cajun 45%; Marchandage 40%; Mécanique 40%; Mythe de Cthulhu 20%; Occultisme 20%; Parler Cajun 90%; Pharmacologie 20%; Photographie 10%; Premiers soins 40%; Psychologie 45%; T.O.C. 70%.

Jason «Dusty Lord» Mellyson

Culture et courtoisie, raffinement et sens de l'honneur, Jason est un homme du monde. Chuck le traite souvent de "dandy", mais reconnaît autant ses qualités de diplomate que celles d'homme de terrain. Ce que Chuck apprécie le plus chez Jason, c'est son humour noir corrosif...

Agatha Jones

Cette ancienne journaliste du Boston Globe, fort mignonne, a rejoint l'agence après une ultime altercation avec son rédacteur en chef. Elle ne supporte pas que l'on considère la femme comme systématiquement inférieure à l'homme, et relève tous les challenges "machos". Au sein de l'agence, elle est un détective à part entière, appréciée pour son sens de l'investigation et son charmant culot.

Patrick De Saint Yves

Surnommé "L'Emplumé" par Chuck à cause de son penchant très marqué pour la culture des Indiens d'Amérique, Patrick était parapsychologue avant de rencontrer ses futurs collègues. A 45 ans c'est un personnage haut en couleurs... Sa vie a radicalement changé depuis qu'il a eu la révélation d'appartenir à la Nation Sioux. Initié par un shaman, il a reçu le nom indien de *Tashunka Wakan*

(Cheval Médecine). Il lui arrive fréquemment de parler seul comme s'il s'adressait à quelqu'un. Lui, prétend qu'il discute avec l'âme de Vernon Belcourt (le shaman) qui lui apparaît sous la forme d'un faucon...

Harry Steck

Dernier arrivant et benjamin du staff Nightmare, Harry a 44 ans. Personnage discret en public, il est du genre à préférer la franche camaraderie d'un bar de quartier à l'épate d'une soirée mondaine. Facilement reconnaissable à sa chevelure aussi blanche qu'un linceul, il a fait de la mécanique sa spécialité. Rares sont les moteurs, serrures, et autres appareillages en tous genres qui lui posent des problèmes. Chauffeur hors pair, il a une passion pour tout ce qui possède un moteur et des roues.

En dehors de la mécanique et du volant, Harry est un calme qui préfère se rouler une cigarette "odorante" plutôt que de prendre part aux fréquentes prises de bec de ses amis.

NOTE AU GARDIEN : Ceux qui n'ont pas joué le premier tome des aventures de Nightmare Agency trouveront les feuilles de personnages des Joueurs (légèrement gonflées par rapport à celles de *LA MORT VOUS CHERCHE...*) à la fin de ce livret. Les autres peuvent également les utiliser mais préfèreront certainement conserver leurs précédentes feuilles de personnage. Dans tous les cas, les Joueurs pourront répartir un bonus de 50 % dans les compétences qu'ils jugeront avoir développées pendant les six années qui séparent *La Mort vous Cherche... de Live and Let Pray*.

Les personnages secondaires

Autour des détectives gravitent plusieurs collaborateurs-seconds couteaux.

Isaac Aaron Morgenduft



Isaac Aaron Morgenduft

Petit individu chétif d'une cinquantaine d'années, c'est l'avocat conseil et le comptable de Nightmare. Intelligent et borné, il est capable d'effectuer des prouesses juridiques pour sauver le moindre cent.

Une amitié farouche le lie aux membres de Nightmare en général et à Chuck en particulier, même si les sommes qu'engloutit ce dernier pour sa passion du jazz leur vaille de fréquentes disputes. La musique adoucit les mœurs mais surtout, Chuck demeure le patron...

Isaac Aaron Morgenduft : 59 ans

FOR	10	DEX	11	INT	13
CON	10	APP	9	POU	14
TAI	8	SAN	65	EDU	11
PdV	9				

Compétences

Bibliothèque 65%; Comptabilité 70%; Droit 70%; Langue Yiddish 60%; Marchandage 60%.

Salvatore Luccini



Salvatore Luccini

Fils d'immigrants napolitains, le jeune Salvatore Luccini connaît la misère et la petite délinquance. Avec le temps, il devient tueur à gages et exécute de juteux contrats jusqu'au jour où Chuck lui donne l'occasion de se racheter une conduite.

En juin 1928 il devient le secrétaire très particulier de ce dernier. Agé d'une trentaine d'années, il est plus spécialisé dans le maniement du couteau ou du Colt 45 que dans la sténographie. La licence du Coffeen's est établie à son nom mais Nightmare reste le véritable patron.

Salvatore Luccini : 34 ans

FOR	14	DEX	12	INT	10
CON	13	APP	10	POU	10
TAI	11	SAN	50	EDU	5
PdV	12				

Armes	**Att.**	**Dommages**
Poings	65%	1D3+1D4
Pieds	40%	1D6+1D4
Tête	55%	1D4+1D4
Couteau	65%	1D4+1D4
Colt 45	70%	1D10+2
Thompson	45%	1D10+2

Compétences

Canotage 60%; Camouflage 45%; Conduire Automobile 50%; Discrétion 55%; Ecouter 45%; Electricité 40%; Esquiver 30%; Grimper 50%; Lancer 55%; Marchandage 70%; Mécanique 45%; Nager 40%; Pickpocket 60%; Sauter 65%; Se Cacher 65%; Suivre une Piste 50%; T.O.C. 45%.

Zachary Procock

Neveu de l'ancien propriétaire de La Cartouche d'Or, il a arrêté ses études en Génie Mécanique pour prendre la gérance du magasin d'antiquités La Cartouche d'Or à la mort de son oncle (Cf. *LA MORT VOUS CHERCHE.../Dust to Dust*). Les membres de Nightmare sont devenus, en quelque sorte, sa famille d'adoption.



Zachary Procock

Zachary Procock : 31 ans

FOR	12	DEX	14	INT	12
CON	12	APP	12	POU	10
TAI	14	SAN	50	EDU	14
PdV	13				

Compétences

Bibliothèque 60%; Chimie 30%; Electricité 40%; Géologie 25%; Histoire 35%; Mécanique 50%; Physique 50%.

Ohinira Wang

Arrivée d'Extrême-Orient en 1872, Ohinira Wang est obligée de travailler particulièrement dur pendant les premières années de son séjour sur la Terre des Libertés. Il ne suffisait pas, comme certains pourraient le croire, d'ouvrir une blanchisserie pour être à l'abri de tout problème. En 1882 elle acquit un minuscule commerce dans le North End. Récupérée à l'état de ruine, cette petite boutique devient très vite un haut lieu de l'occultisme asiatique dans la cité : la Mandragore. Grâce à l'engouement des années 1900 pour l'étrange et le surnaturel et à sa grande connaissance du sujet, elle parvient à s'implanter de façon honorable.



Ohinira Wang

En 1905, elle recueille un jeune Indien qui avait tenté de lui voler de la nourriture. Elle lui confie la responsabilité de l'approvisionnement, tâche désormais trop ardue pour Ohinira, aveugle depuis trois ans «*à la suite d'une séance de spiritisme qui a mal tourné...* ". Will Sampson fait ainsi l'aller-retour Boston-San Francisco tous les trois mois, afin de récupérer la marchandise en provenance d'Asie. C'est lors de l'un de ses séjours à San Francisco qu'il rencontre De St Yves. Peu de temps aprés, ce dernier lui sauve la vie. Reconnaissant, Sampson ramène Patrick avec lui à Boston et le présente à Ohinira. Madame Wang s'occupe alors de Patrick comme de son propre fils. Voyant combien il porte d'intérêt aux sciences occultes, elle l'aide même à aménager un cabinet de parapsychologue non loin de la Mandragore.

En août 1927, madame Wang provoque la rencontre des membres de Nightmare (Cf. *LA MORT VOUS CHERCHE.../ L'Ecole Buissonnière*). Lorsque les membres de l'Agence viennent la consulter, elle répond généralement sous forme de proverbes ou d'énigmes complexes tout en servant le meilleur thé de la côte Est...

Ohinira Wang : 70 ans

FOR	8	DEX	13	INT	17
CON	9	APP	10	POU	16
TAI	9	SAN	65	EDU	14
PdV	9				

Compétences

Astronomie 65%; Confectionner des rouleaux de printemps 90%; Ecouter 85%; Histoire 60%; Lire/Ecrire Anglais 45%, Chinois 75%, Japonais 50%; Mythe de Cthulhu 15%; Occultisme asiatique 90%; Parler Anglais 70%, Chinois 80%, Japonais 45%; Pharmacologie 60%; Psychologie 70%; T.O.C. 60%.

Sorts

Clairvoyance; Télékinésie; Médiumnité; Images Mentales; Signe des Anciens.

Le personnel du Coffeen's

Une douzaine de personnages «typés» décrits sommairement dans *LA MORT VOUS CHERCHE.../Le Coffeen's Club* et le Gardien est libre de développer. De par leur travail, ils constituent une source d'informations non négligeable.

Le lieutenant de police, Jeremy Parkinson

C'est un homme de taille moyenne et d'intelligence toute aussi moyenne; autant dire le modèle le plus courant. Héros de guerre par obligation, il entre au service de la police en revenant du front. Facilement d'ailleurs puisque son père est sergent de ville. Après quelques concours qui lui valent des notes moyennes, le voici affecté au "service de surveillance des voies réservées aux usagers". Autrement dit, il fait traverser les gosses, les vieux et les aveugles aux passages réservés (les voies de la réussite sont impénétrables). A force de travail, de coups de chance et d'erreurs, Parkinson gravit les échelons rapidement, et se retrouve lieutenant. C'est un être solitaire, voire asocial. Il vit seul dans un petit deux pièces, sans femme, sans enfant et sans ami, ce qui lui permet d'enquêter même en dehors de ses heures de service.



Jeremy Parkinson

C'est un homme têtu, bourru, borné, toujours sûr de ses propos, qu'il énonce de façon stricte et saccadée. Il a horreur d'écrire ses rapports, la paperasse l'ennuie au plus haut point. Lorsqu'il arrête quelqu'un, il s'arrange toujours pour l'accuser du délit qui lui fera remplir le minimum de pages.

L'obsession du lieutenant Parkinson, c'est l'agence Nightmare. Il hait ses membres et tous ceux qui en sont proches. Lorsque Nightmare est sur une affaire, Parkinson n'est pas loin, cherchant toujours un motif pour les arrêter. C'est un instinctif qui sait au fond de lui que ces privés ont certainement quelque chose à se reprocher. Parkinson est persuadé qu'un jour ou l'autre il arrivera bien à les coincer. Tout ceci l'empêche de dormir, il aimerait tant épingler ce type, ce «Mister Nightmare», dont on parle dans les journaux et dans les soirées mondaines. Un jour, c'est sûr, il lui mettra la main au collet...

Le lieutenant de police Jeremy Parkinson : 46 ans

FOR	13	DEX	13	INT	9
CON	12	APP	10	POU	10
TAI	10	SAN	50	EDU	10
PdV	11				

Armes	Att.	Dommages
45 Auto.	65%	1D10 + 2
7. 65 Auto.	65%	1D8
Fusil 30/36	50%	2D6 + 3
Fusil à pompe	50%	4D6
Poing	60%	1D3
Tête	35%	1D4
Pied	40%	1D6

Compétences

Bibliothèque 60%; Comptabilité 65%; Conduire Auto 75%; Discrétion 60%; Droit 70%; Mécanique 55%; Psychologie 25%; Se cacher 60%; Suivre une piste 50%; T.O.C. 40%.

LES ANNEXES

La Cartouche d'Or

Magasin d'antiquités dont Nightmare Agency hérite à la mort de son propriétaire; il sert de planque pour certains objets ou documents "compromettants". Le descriptif et les plans de la boutique sont fournis dans L*A MORT VOUS CHERCHE.../Dust toDust*.

Le Coffeen's

Le club de jazz le plus réputé de Boston; fierté des membres de Nightmare Agency, c'est également une véritable pompe à fric. Voir plus loin le scénario *Qui Part à la Chasse* pour plus de détails.

La propriété de Duluth

Installés depuis 1930 dans leur retraite du Minnesota, les détectives ont transformé un manoir austère en un lieu de villégiature où il fait bon vivre. Eloignés du monde et de ses bruits (la propriété est située à une dizaine de kilomètres de Duluth), ils y retrouvent une intimité reposante et ressourçante. Le manoir est assez vaste (trois étages de 600 mètres carrés chacun) pour que tous aient pu s'aménager un appartement privé, évitant ainsi une promiscuité parfois pesante. Les détectives y sont, en quelque sorte, des voisins de palier.

Le manoir et son parc ayant été rachetés pour une bouchée de pain, chacun a pu investir dans la restauration et l'aménagement de son appartement. Un fond commun a servi à transformer les anciennes écuries en garage, hangar à bateau et ateliers, installer le téléphone ainsi qu'un petit ascenseur, et décorer quelques pièces considérées comme "no man's land" : le grand salon du rez-de-chaussée, la bibliothèque fumoir, la salle de jeu (échecs, bridge, billard) et son bar réfrigéré, l'immense cuisine du rez-de-chaussée, et un petit "musée" privé qui renferme les plus belles pièces "tombées" entre les mains de Nightmare Agency au cours de différentes enquêtes.

Dans des vitrines au verre épais, de vieux grimoires parcheminées cotoient des objets aussi hétéroclites qu'un manche à balais, une potiche en terre, une peau de daim perlée, des robes de cérémonies en soie noire, ou encore un pendentif orné d'une agathe verte. Rien n'a été laissé au hasard en matière de sécurité. Des barreaux en acier ont été scellés dans l'encadrement extérieur des fenêtres du musée, une première porte matelassée empêche tout son d'en sortir, et une porte blindée en condamne l'accès si l'on ne possède pas le code d'entrée.

Chaque détective jouit d'une véritable suite. Chuck lorsqu'il est au manoir, ce qui lui arrive assez peu fréquemment, réside au rez-de-chaussée, ainsi que Salvatore. Agatha s'est installée au premier étage et bénéficie d'un immense balcon donnant sur le parc et le lac. Les appartements de Jason sont également situés au premier. Harry a investi une partie du second, le reste de l'étage servant de chambres d'amis pour d'éventuels invités. Quant à Patrick, il a absolument tenu à disposer d'un appartement exposé à l'Est, et au troisième étage, afin d'être en accord avec les premiers rayons de soleil, a-t-il expliqué. Le musée est également situé au troisième, ainsi qu'un laboratoire-atelier où chacun peut "bricoler".

Le ménage d'une telle superficie n'étant pas une mince affaire, les détectives ont réengagé le personnel des anciens propriétaires : Josepha et Ursula Hebrart, deux sœurs d'origine germanique âgées d'une cinquantaine d'années. Leur discrétion est assurée pour deux raisons. Non seulement elle vouent une reconnaissance sans limite aux nouveaux propriétaires pour leur avoir permis de retrouver du travail en cette période de crise, mais surtout, les deux sœurs sont sourdes de naissance... Elles lisent parfaitement sur les lèvres, se comprennent mutuellement par signes mais n'interviennent jamais dans les affaires des détectives. Leur jour de congé a été fixé au dimanche car toutes deux sont particulièrement bigotes. Elles logent dans un petit appartement du rez-de-chausée.

L'ancienne propriétaire avait fait l'acquisition de trois jeunes chiens Terre-Neuve. Ne pouvant plus subvenir à leurs besoin, elle était résolue à les faire piquer si les détectives n'étaient pas d'accord pour les récupérer. Particulièrement affectueux, ils vivent toujours au manoir.

Le manoir est situé au sein d'une propriété de 50 hectares, véritable écrin de verdure valloné qui recèle une faune et une flore riche et variée. Pendant les mois d'été, Patrick a pris l'habitude d'y séjourner plusieurs jours d'affilée afin de parfaire ses connaissances ornithologiques. Au cours de l'une de ses longues promenades solitaires, Jason y a découvert une grotte remarquable par sa superficie et la qualité de sa roche. De puis, il a décidé de consacrer son temps à y reproduire plusieurs peintures rupestres. La forêt qui couvre la majeure partie de la propriété laisse la place à un parc enserrant le manoir. N'ayant pas véritablement de jardinier, les détectives ont laissé le soin à Agatha de s'en occupper. Mais curieusement, Chuck s'est découvert une passion pour l'horticulture et plus spécialement la culture des roses. Une grande serre a d'ailleurs été spécialement construite près des anciennes écuries. Un immense gazon descend en pente douce depuis la terrasse du manoir jusqu'aux berges du lac où un embarcadère a été mis en place par Harry. Un canot pourvu d'un petit moteur y est souvent accosté lorsque la météo est bonne.

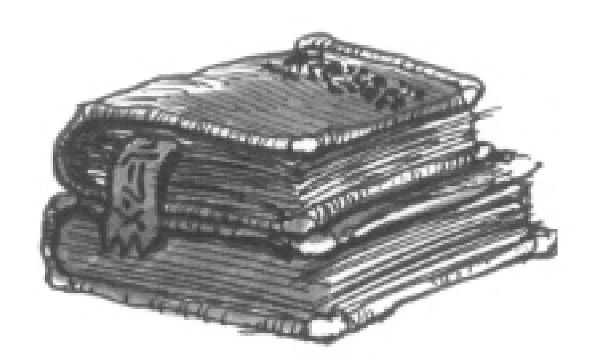
La propriété de Duluth est incontestablement un signe de la réussite sociale des membres de Nightmare Agency et on pourrait croire que ces derniers se sont retirés des “affaires”. Peut être est-ce bien ce que recherchent ses étranges hôtes...

NOTE AU GARDIEN : Les plans de la propriété et du manoir sont disponibles dans le scénario *Colère Froide*.

LES ACQUISITIONS

Voici la liste exhaustive des artefacts, ouvrages et sortilèges tirés de la campagne *La mort vous cherche ? Nous la trouvons pour vous !*

NOTE AU GARDIEN : Il est possible que le déroulement de *La mort vous cherche ? Nous la trouvons pour vous !* n'ait permis qu'une acquisition partielle de ces informations. Aussi le Gardien est-il libre de revoir ces acquisitions à la baisse s'il débute les aventures de Nightmare Agency avec ce second volet. Ne soyez tout de même pas trop dur avec vos Joueurs, car *Live & Let Pray* ne sera pas une partie de plaisir...



Ouvrages

Pour chacun des livres suivant, vous trouverez son auteur (lorsqu'il a pu être identifié), la langue dans laquelle il a été écrit, le multiplicateur de sort (éventuel), l'apport en Mythe de Cthulhu ainsi que la perte de SAN liée à la lecture de l'ouvrage et son origine.

PRODIGE DE LA CANAAN DE NOUVELLE ANGLETERRE

Auteur : Révérend Ward Phillips
Ecrit en Anglais
+4% en Mythe de Cthulhu
Perte de 1D4 points de SAN
Source : Ecole Buissonnière

LE CULTE DES SORCIERES EN EUROPE OCCIDENTALE

Ecrit en Anglais
Multiplicateur de Sorts : x1
+4% en Mythe de Cthulhu
Perte de 1D3 points de SAN
Source : Ecole Buissonnière

CTHAAT AQUADINGEN

Traduction anglaise
Multiplicateur de Sorts : x3
+13% en Mythe de Cthulhu
Perte de 2D8 points de SAN
Source : La Cure

CULTES INNOMMABLES

Traduction anglaise - Edition Bridewell
Multiplicateur de Sorts : x3
+12% en Mythe de Cthulhu
Perte de 2D8 points de SAN
Source : Dust to Dust

DE VERMIIS MYSTERIIS

Auteur : Ludwig Prinn
Ecrit en Latin
Multiplicateur de Sorts : x3
+12% en Mythe de Cthulhu
Perte de 2D6 points de SAN
Source : Dust to Dust

MANUSCRITS PNAKOTIQUES

Traduction anglaise
Multiplicateur de Sorts : x2
+10% en Mythe de Cthulhu
Perte de 1D8 points de SAN
Source : Los Depredatores

LES SECRETS DE LA MEDECINE TIBETAINE

Auteur : Docteur Emil Gibbons
Ecrit en Anglais
Manuscrit traitant des drogues orientales
Source : Happy New Year Mr Dracula

FEUILLE MANUSCRITE

Auteur : Professeur Henry Cooper
Ecrit en Anglais
Elle d'importantes indications sur le sort Invocation/Contrôler un Vagabond Dimensionnel
Multiplicateur de Sorts : x3
+2% en Mythe de Cthulhu
Perte de 2 points de SAN
Source : Massacre du Printemps

Artefacts et autres

Les artefacts sont décrits sommairement mais l'origine vous permettra de vous référer au scénario dont ils sont tirés pour de plus amples renseignements.

- Un manche à balai dont l'extrémité est taillée en forme de phallus
Origine : L'Ecole Buissonnière

- Une partie du trésor de la famille Marsh (tiares en or, statuettes représentant des Profonds ou des Larves de Cthulhu, bijoux étrangement ciselés, etc...)
Origine : La Cure

- Une potiche en terre de 15 cm de haut et contenant une pâte résineuse de couleur bleu turquoise
Origine : Le Chanteur de Néant

- Une amulette perlée avec une tête de crotale
Origine : Le Chanteur de Néant

- Une peau en daim cru perlée sur un côté d'un dessin représentant une tortue, et recouverte, de l'autre côté, d'étranges pictogrammes
Origine : Le Chanteur de Néant

- Une statuette représentant un Sombre Rejeton de Shub Niggurath
Origine : Dust to Dust

- Le contenu de la Cartouche d'Or : tableaux (marines), vieux livres, collection de théières, mousquets, sabres japonais, etc...
Origine : Dust to Dust

- Des robes de cérémonie en soie noire et des dagues grossières
Origine : Dust to Dust

- Un parapluie noir enchanté
Origine : Dust to Dust

- Un poignard à lame finement ciselée
Origine : Massacre du Printemps

- Un pendentif en agate verte dont les veines semblent tracer d'étranges pictogrammes
Origine : Los Depredatores

Sortilèges

Clairvoyance

Ce sort permet de détecter toute présence et tout mouvement dans un rayon d'une dizaine de mètres, offrant ainsi une vision semblable à celle d'un négatif photographique.

Images Mentales

Ce sort permet de projeter dans l'esprit de 1D6 individus, différents clichés animés ou non, aptes à décrire une pièce, un être, un objet et même des créatures fantastiques issues de l'occultisme asiatique. Il nécessite 5 points de Magie mais n'a aucun effet sur la Santé Mentale.

Le cauchemar du collège St Francis (Cf. *LA MORT VOUS CHERCHE.../L'Ecole Buissonnière*) est un exemple de ce que peuvent être les Images Mentales.

Flamme de Shamaël

Ce sort coûte 1D4 points de SAN et 6 points de Magie. Un round après l'incantation, le sorcier peut faire naître une flamme (semblable à celle d'une torche) où il le désire dans un rayon de 25 mètres, mais uniquement sur des matériaux inflammables.

Médiumnité

Ce sort permet d'entrer en contact avec différents esprits, suivant les règles généralement appliquées dans *L'Appel de Cthulhu*. Le chapitre consacré au spiritisme dans *Les Années Folles* est particulièrement recommandé).

Pourrissement

Hinmaton Yalaktit a besoin de 5 rounds pour lancer ce sort qui lui coûte 10 pts de POU. Ce sort nécessite une confrontation POU/POU sur la table de résistance.

Réveiller les Morts

Se tenant au milieu d'un cercle magique l'opérant doit prononcer la formule *"Exsurgant mortui et ad me veniant! (Que les morts se lèvent et viennent à moi) Puissances infernales, vous qui portez le trouble dans tout l'univers, abandonnez votre sombre habitation et rendez-vous au-delà du fleuve Styx!"*. L'opérant prend alors une poignée de terre, la jette au vent et dit *"Que celui qui est poussière se réveille de son tombeau, qu'il sorte de sa cendre et réponde aux questions que je lui poserai au nom du père de tous les hommes!»*. Enfin, il s'agenouille tourné vers l'orient, croise deux tibias sur sa poitrine en croix de Saint André, en prononçant les mots sacrés *"Ego salvus, te peto et videre queo!"*.

Souffle Putride

Ce sort coûte 1D6 points de SAN et 8 points de Magie (minimum) au sorcier. Il a une portée de 25 mètres. Si la victime ne réussit pas un jet sauveur sous 4 x CON, elle est prise de fièvres et de nausées. Toutes ses caractéristiques sont alors diminuées de moitié pendant un nombre d'heures égal au nombre de points de Magie investis.



Chronologie



- Novembre 1936 -
Des histoires de famille explosives
La trahison sent la poudre et Morgenduft pue l'alcool…

Qui Part à la Chasse

- Décembre 1936 -
Même pour ceux qui ont le "sang chaud"
la vengeance reste un plat qui se mange froid…

Colère Froide

- Janvier 1937 -
Certains construisent des châteaux en Espagne,
Nightmare s'attaque aux vieilles pierres anglaises…

Le Doute d'une Ombre

- Février 1937 -
Des américains à Paris
La Cagoule ça fait une grosse tête…

Rififi à Paname

- Mars 1937 -
Une pierre tombale, des larmes…
L'enfer, c'est pour ceux qui restent!

- Avril 1937 -
Chaleurs au Nouveau Mexique
Ca vibre autour de Nightmare…

Si ce n'est Toi…

- Mai 1937 -
Roucoulades, éclosions d'idées, projets grandioses…
Jason décolle, Chuck ronge son frein.

L'appel de Duluth

- Juin 1937 -
"Qui est qui" et "Qui fait quoi" sont dans un bateau…

Panier de crabes

- Juillet 1937 -
Des traces de noces dans le gazon…

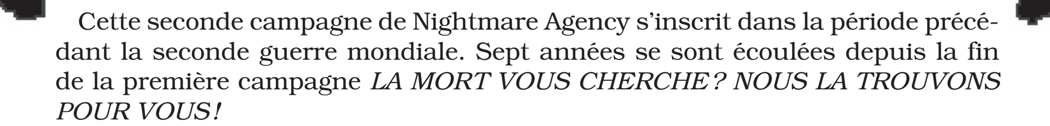
- Août 1937 -
Une vente aux enchères qui tourne au cauchemar

Nightmare Sure Has Got Me In The Ai

- Septembre 1937 -
Moiteurs africaines en Terra Incognita,
De la grande aventure humaine!

Ecce Omo

Prologue



Cette seconde campagne de Nightmare Agency s'inscrit dans la période précédant la seconde guerre mondiale. Sept années se sont écoulées depuis la fin de la première campagne *LA MORT VOUS CHERCHE ? NOUS LA TROUVONS POUR VOUS !*

1936

En Allemagne, Hitler est le maître absolu depuis deux ans. Il réoccupe la Rhénanie et obtient l'alliance de Mussolini en Italie, Franco en Espagne, et Hiro Hito au Japon, grâce au pacte Antikomintern.

En France, en réaction à la menace fasciste, le Front Populaire est au pouvoir depuis le mois de mai. Les Français sont réunis sous le slogan *"le pain, la paix et la liberté"*. Ils profitent des premiers congés payés. Tout n'est pas rose pour autant...

En Grande-Bretagne, débute le règne de George VI. Les conservateurs reviennent au pouvoir et pratiquent une politique pacifiste qui fait le jeu d'Hitler et de Mussolini.

En Espagne, c'est la guerre civile depuis le mois de juillet. Le général Franco prend la tête d'un soulèvement militaire opposé au gouvernement républicain.

En Italie, Mussolini exerce une véritable dictature depuis onze ans... Les fascistes italiens en proie à une ambition démesurée ont trouvé en Hitler l'allié rêvé.

Aux Etats-Unis, enfin, Roosevelt vient d'être réélu à la présidence. Le New Deal est en place depuis quatre ans, et le pays semble relever la tête.

Le monde est en ébullition, les menaces de guerre se font de plus en plus précises (Espagne, Ethiopie...), le spectre de la crise économique est encore présent, et les ambitions politiques sont de plus en plus démesurées.

C'est dans ce contexte, pour le moins agité, que va se dérouler la seconde partie de l'histoire de Nightmare Agency.

«Les mots vitaux et les actes des esprits d'autrefois
Que ni temps ni changement ne peuvent dompter
Les sombres et séculaires traditions, sources de mauvaises croyances,
dont l'ombre obscure alimente un fleuve de poison.»

Shelley

Le Terreau de l'Ombre

(informations strictement réservées au Gardien)

Depuis plusieurs siècles, certains «intellectuels» allemands se passionnent pour les sociétés secrètes ; la plus célèbre d'entre elles étant, sans nul doute, celle des Illuminés de Bavière qui joua un rôle important dans les révolutions de la fin du XVIIIe siècle. Plus récemment, le 17 août 1918 eut lieu la cérémonie de fondation de la Thule Gesellschaft (Société de Thulé), loge bavaroise du Germanorden (l'une des principales sociétés secrètes allemandes). Thulé, l'île sacrée, le berceau mythique des peuples aryens, l'Atlantide Blanche et Pure des grands Germains blonds aux yeux clairs... Composée d'individus ultra nationalistes, aux idées pangermaniques, férus d'occultisme et de philosophie douteuse, Thulé est le creuset du mal. C'est au sein de cette société que naît le D.A.P. (Deutsche Arbeiter Partei), l'embryon du N.S.D.A.P. (National Socialist Deutsche Arbeiter Partei), le parti nazi. Hess, Himmler, Eckart, Hitler et bien d'autres y font leurs classes occultes et politiques.

Avec l'ascension du parti nazi, la Société de Thulé et l'ésotérisme gagnent en pouvoir. L'un des chefs de Thulé, le général Haushofer, effectue un voyage au Tibet où il rencontre le mage russe Gurdjieff. Il traduit les Centuries de Nostradamus, établit des contacts avec Crowley et la Golden Dawn, ainsi qu'avec toutes sortes de groupes occultes comme la Société de Vril. C'est lui qui débusque, lors d'un de ses voyages en Asie, le symbole du nouveau mouvement politique, le svastika, autrement dit, la future et tristement célèbre croix gammée.

Convaincus que le monde est gouverné par des maîtres d'une intelligence supérieure, héritiers d'une civilisation disparue et habitant dans des cavernes de l'Himalaya, les membres de la Société de Thulé persuadent les nazis d'organiser plusieurs expéditions aux alentours du Toit du Monde. Ceci, afin de tester les possibilités de jonction entre les Maîtres mythiques du Tibet et Thulé qui s'en considère l'héritière. Certains témoins de cette époque attestent de la présence d'un groupe de lamas tibétains à Berlin. Ainsi, Adolphe D. Grad, dans Le Temps des Kabbalistes, écrit : «L'homme d'aujourd'hui sait que, dès 1926, une colonie d'Indiens et de Tibétains s'était installée dans la capitale allemande et à Munich, la capitale du nazisme. Il sait que le contact entre l'Allemagne national-socialiste et le Tibet était permanent, et que les instructions venaient directement de la patrie imaginaire des Allemands. Il sait que ces instructions concernaient la conquête matérielle du monde par les sept initiés du groupe de Thulé et par le truchement du parti national-socialiste. Il sait que nos sectateurs impitoyables étaient «protégés» magiquement par leurs maîtres tibétains, et placés sous le signe du svastika, la croix gammée. Ce qu'il ne sait pas, par contre, c'est que le svastika indique le sens dans lequel s'exercent les forces périphériques et qu'il a une valeur active qui s'oppose au sceau de Salomon, figure close statique.»

Au chapitre des expéditions ésotériques, dès les années trente et jusqu'à la fin de la guerre, les nazis vont consacrer du temps, de l'argent, et des moyens techniques phénoménaux à des quêtes mythiques. Les preuves de la survivance des Rose-Croix, la quête du secret des Templiers, de l'emplacement de la légendaire ville d'Ys, du non moins légendaire château de Camelot (du roi Arthur), ou encore la recherche du Graal (certains chefs nazis, et non des moindres, étaient convaincus que sa possession leur assurerait la victoire totale), toutes sont autant de missions quasi officielles et dignes des plus grandes opérations militaires... Notons à ce sujet que si les nazis ont bel et bien recherché le Graal, leur quête n'a jamais eu lieu au Proche Orient mais en Occitanie, autour du château de Monségur et en ancien pays Cathare (contrairement à ce qu'un célèbre cinéaste présente dans l'une de ses non moins célèbres productions). L'une des quêtes les plus obsessionnelles des dirigeants nazis sera celle de la lance dite de Longinus. Dans la tradition chrétienne, il s'agit de l'arme du légionnaire romain supposé avoir transpercé le flanc du Christ sur la croix. Selon la légende, et à l'instar des vertus attribuées à Excalibur (la célèbre épée du roi Arthur), quiconque entrerait en possession de la lance de Longinus se verrait investi de pouvoirs colossaux. On comprend mieux pourquoi ce vestige fut placé sous la protection rapprochée d'une unité S.S. et transférée d'un musée viennois à Nuremberg.

Et Nightmare Agency dans tout ça? Vous le découvrirez en lisant cette campagne. Toutefois, quelques précisions s'imposent. Dans les pages qui suivent il sera souvent fait allusion à un étrange patronyme : Meah. Ce nom, en aucun cas et à aucun moment, les Joueurs ne doivent en entendre parler. Derrière ce nom se cache le mentor occulte du IIIe Reich. Pour l'instant, les seules informations dont vous disposerez sont les suivantes (le reste vous sera révélé dans *I'VE HAD A DREAM*, troisième volet de la trilogie Nightmare). Meah est au sommet d'une hiérarchie pyramidale occulte. Entré en contact avec la Société de Thulé en 1929, sa grande connaissance en sorcellerie lui permet d'infiltrer les cercles occultes allemands et de les placer sous son joug. Bénéficiant de puissantes relations dans le monde de la politique, il prend le commandement des services secrets nazis. Grand Prêtre Universel du Culte de Yog-Sothoth, son objectif est d'offrir à «La Horde Parasite» l'espace vital qu'elle réclame. Confronté à Nightmare Agency, son acharnement deviendra obsessionnel. Il se montrera sans pitié et d'une rare cruauté.

Ce PNJ n'apparaît qu'en toile de fond. Vous n'aurez jamais à le faire intervenir directement. Les Joueurs ne se doutant même pas de son existence, il n'est pas utile d'en savoir plus pour l'instant. Aussi, plusieurs questions resteront en suspens. Tant mieux!

Cette campagne n'est pas une partie de plaisir pour Nightmare Agency. Vos Joueurs se rendront rapidement compte qu'ils ont affaire à des ennemis redoutables. Ils devront faire preuve de perspicacité, de courage, mais aussi d'un savant dosage d'initiative et de prudence...

Cauchemardesquement votre.

Les Auteurs



Live and Let Pray

QUI PART À LA CHASSE...

COLÈRE FROIDE

LE DOUTE D'UNE OMBRE

RIFIFI À PANAME

SI CE N'EST TOI...

L'APPEL DE DULUTH

PANIER DE CRABES

NIGHTMARE SURE HAS GOT ME IN THE AIR

ECCE OMO



Manhattan Skyline

Leur retraite à Duluth allait se terminer avec l'année 1936. Décidés à recharger leurs batteries avant un hiver qui s'annonçait rigoureux, Agatha, Jason, Patrick et Harry laissèrent Chuck aux commandes de l'agence et partirent pour l'Afrique du Sud. En novembre, ils débarquèrent à Durban où ils passèrent un mois de farniente entre les grands hôtels, les casinos, les réceptions, les garden parties et autres promenades au bord de l'océan indien.

Seul Harry ne partagea pas cet emploi du temps. Il préféra errer dans Durban pour y découvrir le pays et les mœurs de ses habitants. Il fit ainsi la connaissance d'un étrange personnage, alors qu'il se trouvait dans un bar fréquenté essentiellement par des mineurs. L'individu lui rappelait un baroudeur qu'il avait rencontré à la Légion Etrangère. Il s'exprimait avec un incroyable accent irlandais, surtout lorsqu'il avait bu, ce qui se produisait souvent. Il était toujours accompagné d'un énorme chien baptisé George V, et auquel il s'adressait comme à un être humain. Quelques pintes de bière plus tard, Lemon Bridgewater (c'est ainsi qu'il s'était présenté) proposait à Steck de l'accompagner à un safari organisé pour un groupe de touristes belges et allemands.

A leur retour à Durban, Steck (qui avait visiblement du vent dans les voiles) présenta Lemon à ses compagnons.
- J'vous préviens tout d'suite!... Je rentre pas aux States sans Bridgewater!...
Son acolyte crut alors bon d'en rajouter.
- Ouaips... et moi aussi j'rentre pas aux States sans Bridgewater!...
Harry parvenait à peine à surmonter un furieux hoquet.
- Cet homme m'a sauvé la vie... Comprenez-moi!... j'lui dois la vie!...
Jason ne trouva rien à redire, mais "l'honneur fait loi" n'était pas une maxime du goût d'Agatha.
- Patrick... cet homme sent l'alcool! fit-elle remarquer en désignant Bridgewater.
- On a fêté l'énév... euh... l'événement... un peu trop tôt peut-être? risqua Harry.
- Beaucoup trop, rectifia Agatha.
- Ah bon?... Alors, adieu!... conclut-il en titubant jusqu'à la porte.

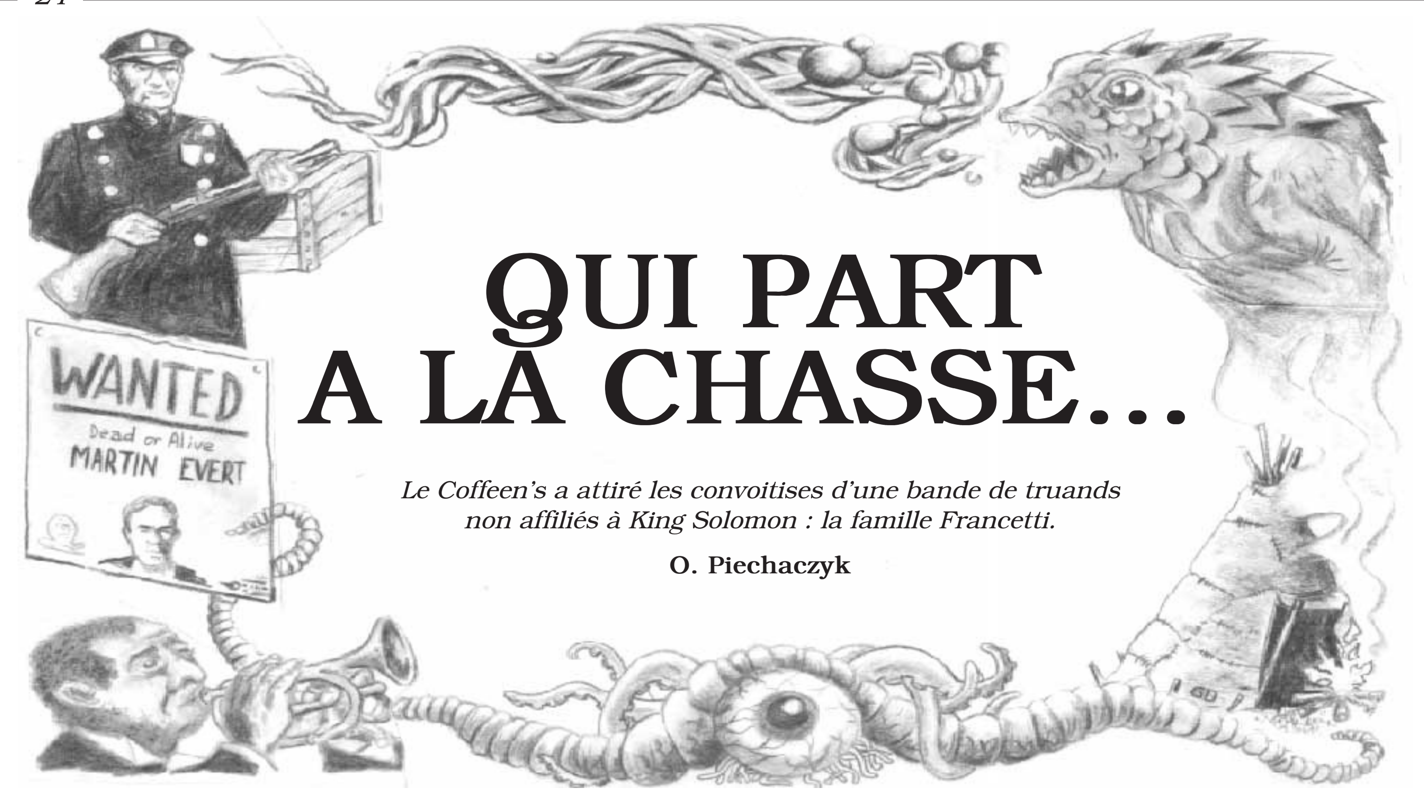
Harry était furieux. Furieux contre ses compagnons, furieux contre lui même de ne pas avoir su trouver les mots qu'il fallait pour les convaincre. Il s'arrêta net en plein milieu de la rue qu'il franchissait en cogitant.
- BRIDGEWATER!!!...
Au milieu d'un concert de klaxons et d'injures de toutes sortes, il se rua à l'intérieur de l'hôtel.
Il arriva en haletant devant ses amis.
- Besoin d'exercice Harry? demanda Agatha.
- Où est-il?
- Tu veux sans doute parler de l'individu que tu nous a présenté, je présume?... N'ayant plus de chauffeur ni de mécanicien à notre service, nous l'avons embauché pour te remplacer.
Harry se laissa tomber dans un fauteuil puis éclata de rire.
- Nous sortons, Harry. Je ne saurais trop te conseiller de prendre une douche...
- ... et pense à l'aspirine! lui lança Patrick en quittant son hamac.

Leur séjour austral touchait à sa fin. Ils partirent pour Paris où Jason désirait consulter certains ouvrages de la Bibliothèque Nationale. Puis le groupe gagna Le Havre pour embarquer sur L'île de France, un luxueux paquebot de la Compagnie Générale Transatlantique. Ce fleuron de la marine de plaisance française devait rallier New-York en à peine une semaine après une courte escale à Plymouth, sur la côte sud de l'Angleterre.

Le professeur Mellyson s'offrit une semaine de lecture sur le pont, installé dans un fauteuil en toile, un plaid écossais sur les genoux et une casquette «made in France» vissée sur la tête. Il accompagna à de rares occasions Agatha et Patrick aux mondanités quotidiennes (soirées dansantes, parties de bridge ou de mah-jong, etc...) auxquelles ces derniers s'étaient abonnés.
Harry et Lemon, désormais inséparables, ne quittèrent guère le bar le plus sélect des 1ères classes. Seules les additions astronomiques qu'ils y laissaient régulièrement, leur permettaient de poursuivre des excès, dont bon nombre de passagers outrés s'étaient plaints auprès du commissaire de bord.

Nos vacanciers arrivèrent à Big Apple à la veille de Noël 1936. Cette année là, on allait manger de la dinde aux pruneaux...

I'VE HAD A DREAM, I.A.Morgenduft



QUI PART A LA CHASSE…

Le Coffeen's a attiré les convoitises d'une bande de truands non affiliés à King Solomon : la famille Francetti.

O. Piechaczyk

MAIN BASSE SUR LE COFFEEN'S

En novembre 1936, un nouveau venu dans la pègre bostonienne profite de l'absence de la quasi-totalité des membres de Nightmare Agency pour faire kidnapper Chuck Byrne. Il oblige ensuite Luccini à lui vendre le Coffeen's sous la menace de s'en prendre à Chuck. A la suite de quoi, Luccini est envoyé tenir compagnie à son patron. Le personnel du Coffeen's est remplacé, à l'exception de Shorty Mc Donough, complice du kidnapping de Chuck.

French Line, New-York
Mardi 8 décembre 1936

Agatha, Jason, Patrick, Harry, ainsi que Bridgewater et son chien George V, débarquent au milieu des 2000 passagers du paquebot L'Ile de France. Sur les quais, une foule attend, qui un ami, qui un parent. Les formalités douanières ne présenteront des problèmes que si nos chers touristes ont pris le risque de ramener des marchandises prohibées. Bridgewater ramène une paire de défenses d'éléphant mais les papiers sont en règle.

Les détectives attendront en vain Luccini, qui doit en principe, les conduire à Boston. S'ils téléphonent à l'agence, personne ne décrochera. S'ils téléphonent au Coffeen's et demandent à parler au patron, une voix inconnue leur répondra *"Monsieur Di Marzio est absent pour le moment…"*. Cette même voix prétendra ne pas connaître de *«Monsieur Byrne»* ou même de *«Luccini»*… Le seul moyen de rentrer à Boston sera de prendre le train de 15h17.

Les Bureaux de Nightmare Agency
13 Miskatonic Street, Boston

La poussière s'est accumulée depuis plusieurs semaines. Une pile de dossiers est tombée de l'un des bureaux. Le distributeur d'eau gazeuse ne contient plus une seule goutte de scotch et le sol est encombré de bouteilles vides. Au milieu de tout ce désordre, gît Morgenduft. Il a une énorme bosse sur le front et ne reviendra à lui qu'après que des premiers soins lui auront été prodigués.

Morgenduft en tient une bonne. Visiblement ivre depuis plusieurs jours, il aura du mal à reconnaître ses interlocuteurs…

Quelques litres de café plus tard, il leur expliquera d'une voix pâteuse qu'il est rentré la veille au soir dans un état éthylique avancé et qu'il s'est cogné contre le totem de Patrick De St Yves. Un jet réussi sous Discussion lui fera avouer qu'il a sombré dans l'alcool depuis près de deux semaines (depuis le 25 novembre exactement). Ce jour noir où il a appris la vente du Coffeen's pour la somme ridicule de 200 dollars. Un véritable choc pour Morgenduft qui n'a revu depuis, ni Chuck, ni Luccini. L'entrée du Coffeen's lui a été refusée sous prétexte qu'il ne présentait pas assez bien. Peu téméraire, il n'a pas insisté. Mais du peu qu'il ait pu voir, il lui a semblé que le personnel avait été remplacé.

Il sera judicieux de demander à Morgenduft d'effectuer des recherches concernant l'acte de vente du Coffeen's. Celles-ci révéleront alors le nom du nouveau propriétaire : Rocco Di Marzio.

Coffeen's by night

Si la carte des consommations, le décor et la clientèle sont toujours les mêmes, la réussite d'un jet sous Ecouter permettra de noter que la qualité du programme musical, elle, a sensiblement baissé ; un détail que Chuck n'aurait jamais négligé…

Le personnel a effectivement été remplacé à l'exception toutefois de Shorty, le barman. S'il est confronté aux détectives, la réussite d'un jet sous Psychologie trahira son malaise. Même s'il s'en défend, il semble avoir beaucoup de choses à raconter. Il prétendra ne rien savoir à propos de la disparition de Chuck et de Luccini. Il se montrera peu loquace et seul un jet réussi sous Eloquence lui fera avouer le nom du nouveau propriétaire : Rocco Di Marzio.

Si ce jet est raté, Shorty priera ses interlocuteurs de le laisser travailler. Si ces derniers refusent d'obtempérer, le service d'ordre (musclé) interviendra. Si la situation dégénère, le Lieutenant Parkinson et ses hommes se feront une joie d'intervenir. Le zélé lieutenant calmera les esprits puis invitera les membres de Nightmare au poste, où une plainte sera déposée par la direction du Coffeen's. Parkinson annoncera avec satisfaction le montant de la caution : 500 dollars par détective impliqué dans le coup de force. Morgenduft réglera la note avec le peu qu'il reste sur le compte de l'agence Nightmare. Un détective astucieux pourra penser à faire appel à certaines connaissances influentes comme Curtis, le maire de Boston. Son intervention évitera la poursuite des tracasseries "parkinsoniennes"...

Quoiqu'il en soit, dès que les détectives se seront montrés au Coffeen's, Francetti tentera tout pour les dissuader de venir mettre leur nez dans ses affaires. Voir plus loin *Intimidations et plasticage*.

Coffeen's by day

Si les détectives tentent de pénétrer au Coffeen's en dehors des heures d'ouverture (entre 5 heures et 20 heures), celui d'entre eux ayant le moins de Chance devra réussir un jet sous cette caractéristique. S'il est réussi, le Coffeen's ne sera pas occupé et les détectives pourront opérer une investigation en règle. Dans le cas contraire, la place sera occupée par deux hommes de main calabrais. Les serrures du Coffeen's ayant été changées, il faudra réussir un jet sous Mécanique pour forcer l'une des portes ; celle de derrière est évidemment conseillée. Nous considérerons que nos visiteurs connaissent suffisamment les lieux pour se repérer dans l'obscurité, à l'exception toutefois de Bridgewater.

Le bar

La réussite d'un jet sous T.O.C. permettra de découvrir (dans un seau à champagne) un cal.7,65 chargé.

Les loges

Un jet réussi sous T.O.C. permettra d'y découvrir de nombreuses doses d'héroïne, quelques seringues ainsi qu'une reconnaissance de dette contractée par un certain George Milford auprès de Rocco Di Marzio.

George Milford

Ce trompettiste actuellement en contrat au Coffeen's est dévoré par la passion des jeux d'argent. Entraîné dans une partie par les hommes de Francetti, il s'est fait plumé et a dû signer une reconnaissance de dette de 750 $. L'échéance arrive à terme dans une semaine et le malheureux ne sait vraiment pas comment réunir une telle somme. Il loge dans une pension de deuxième ordre des bas quartiers de Boston. Un moyen de s'en faire un allié sera déjà de lui avancer l'argent. Dans le cas contraire, il disparaîtra de la circulation...

Le bureau

Une rapide fouille permettra de mettre la main sur les papiers signés par Rocco Di Marzio : le nouveau propriétaire du Coffeen's. Une facture mentionne son adresse : *92 Myrtle Street, Boston*. Elle est paraphée à la main de la note :

Payé par Monsieur FRANCETTI

Le coffre

La combinaison a évidemment été changée mais un jet réussi sous Ecouter suivi d'un jet réussi sous Mécanique (ou 3xDEX) permettront d'en venir à bout. Il recèle 3000 dollars en espèces, un cal.38 spécial (1D10 points de dommages) chargé et un livre de comptes. L'examen de ce dernier nécessitera une bonne heure et la réussite d'un jet sous Comptabilité. Les affaires tournent moyennement pour Di Marzio. Les recettes sont plutôt faibles, mais le déficit semble évité grâce à des frais réduits. L'alcool est en effet fourni à des prix plus que préférentiels et le personnel est sous-payé.

Le Boston Globe

Russel Price coule maintenant une paisible retraite à Miami, Floride. mais ses nombreuses relations dans le milieu journalistique pourront constituer une aide précieuse. Streiff (qui entretient depuis longtemps une certaine animosité envers Agatha) a finalement laissé tomber les chiens écrasés pour la femme du patron. C'est maintenant lui le nouveau rédacteur en chef...

Une série de jets réussis sous Bibliothèque (dans les archives du Globe) attirera l'attention des détectives sur une longue série d'articles particulièrement saignants.

Dino Francetti



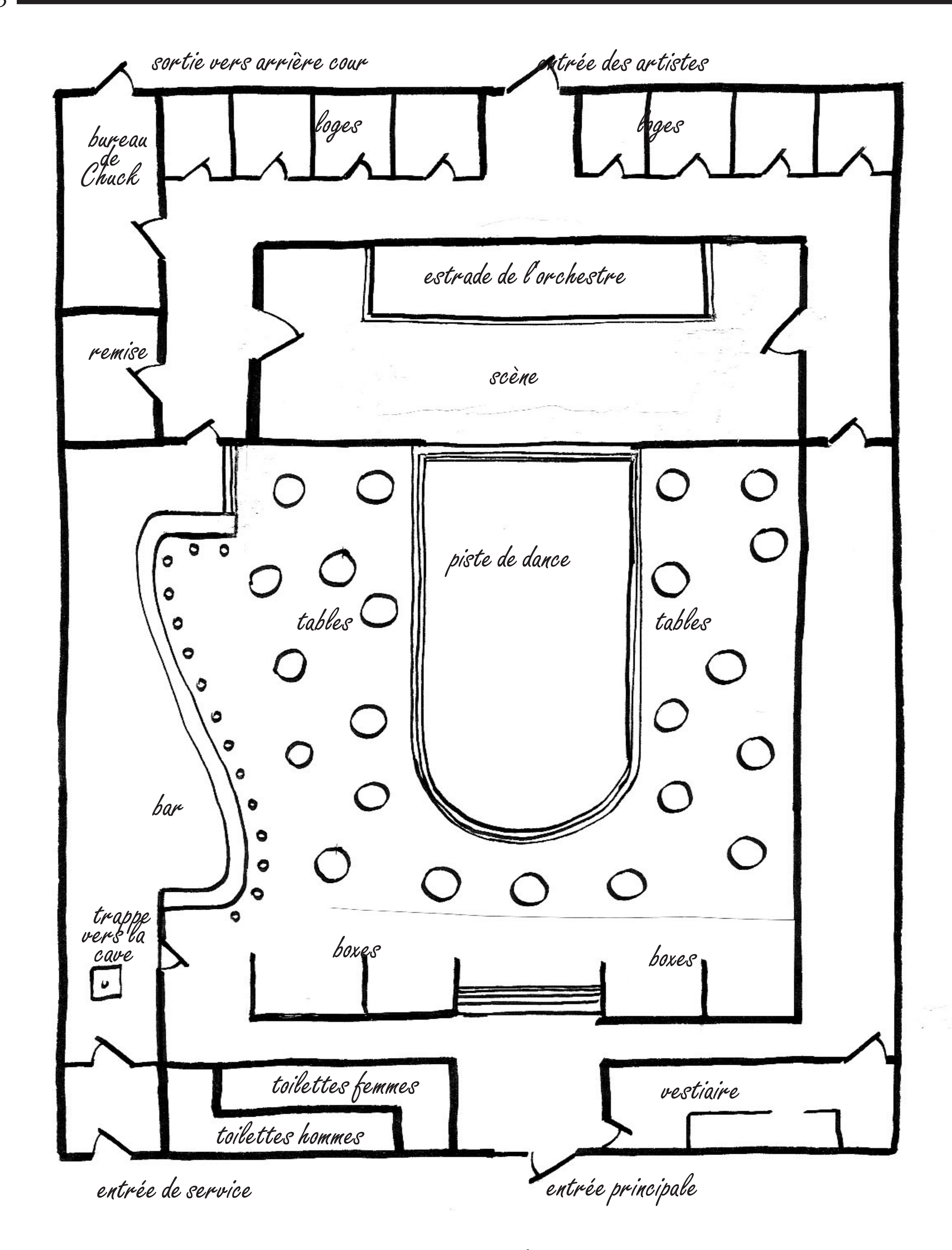
Dino Francetti

Dino Francetti naît en Calabre en 1906. Il est initié au culte de Yog-Sothoth par Amédéo Bartello, un vieil ermite qu'il rencontre alors qu'il n'est encore qu'un jeune berger. Malgré son manque total d'éducation, il fait montre d'une aptitude fabuleuse à comprendre les arcanes. Le vieux fait de lui son disciple et par la suite, l'un des chefs les plus redoutables de la *N'drangetta* (la mafia calabraise).

Politiquement, Francetti se rallie aux Chemises Noires et à leur leader Benitto Mussolini. Atteignant les sommets occultes du monde politique, Francetti ne tarde guère à rencontrer Meah.

En 1936, celui-ci le charge d'une mission aux USA : infiltrer le Syndicat du crime à la tête d'une famille mafieuse. Le contrôle de villes comme New-York, Chicago ou New-Orleans étant trop sévère, Meah parachute Francetti à Boston.

Accompagné par quelques hommes de main et de son mentor, Francetti débarque à Boston, embauche de la main d'œuvre et installe son QG avec des fonds mis à disposition par Meah. Il se frotte rapidement à la pègre locale et prouve son indépendance ; ceci, malgré la pression exercée par King Solomon et le Syndicat du crime.



Le Coffeen's Club

NOTE AU GARDIEN : Vous trouverez une description détaillée du Coffeen's Club dans LA MORT VOUS CHERCHE/ Le Coffeen's Club. Ce plan est donné à titre indicatif; rien ne vous empêche d'imaginer vous-même à quoi ressemble le Coffeen's et, pourquoi pas, d'y associer vos Joueurs. Veillez cependant à rester cohérent avec les descriptions fournies dans les scénarios.

UN GANGSTER ABATTU EN PLEINE RUE

- William Heart -

Hier, aux alentours de 15 heures, plusieurs rafales d'armes automatiques ont perturbé la tranquillité du quartier de Faneuil Hall. Celles-ci auraient été tirées, aux dires de plusieurs témoins, d'une puissante limousine. Une quinzaine de projectiles ont atteint un certain Fred Ries, un trafiquant bien connu des services de police. Le Lieutenant Parkinson a déclaré *"Règlement de compte entre gangsters... Ries a du faire un faux pas... le genre d'erreur qui ne pardonne pas, vous savez?..."*.

Boston Globe - Mardi 10 novembre 1936

15 MORTS DANS L'EXPLOSION D'UN TRIPOT CLANDESTIN

- William Heart -

Cette nuit, une violente explosion a soufflé un des entrepôts de Dochester Street, South Boston. Rapidement arrivés sur les lieux, les secours ont pu retirer des décombres une vingtaine de blessés ainsi qu'une quinzaine de corps sans vie. L'enquête préliminaire, menée conjointement par les forces de l'ordre et les *fire-men* aurait conclu à une origine criminelle. Soupçonné de servir de tripot, le vieil entrepôt aurait ainsi été le théâtre d'un nouveau règlement de comptes entre gangs rivaux.

Boston Globe - Dimanche 22 novembre 1936

BOSTON OU NEW-CHICAGO?

- William Heart -

C'est la question qui est sur toutes les lèvres. Meurtres en plein jour, attentats à l'explosif et découvertes de corps horriblement mutilés, semblent être devenus monnaie courante dans notre citée. Hier, la découverte de deux nouveaux corps mutilés a été signalée à la police de Winthrop par un couple de promeneurs. Il s'agirait de deux hommes ayant subi de pénibles tortures avant d'être achevés d'une balle dans le crâne.

L'ombre de la mafia et de ses arrogantes exactions serait-elle en train de s'étendre sur la Nouvelle Angleterre? Prions Dieu pour que ceci s'achève le plus rapidement possible, et dans le respect des valeurs qui font la grandeur de notre pays.

Boston Globe - Samedi 28 novembre 1936

Le domicile de Rocco Di Marzio

92, Myrtle Street, Boston

Di Marzio y est généralement seul. Les détectives pourront l'y trouver jusqu'à 18 heures, heure à laquelle il se rend au Coffeen's. Confronté à Nightmare, il prétendra que la vente s'est faite *"à la régulière"* et feindra d'ignorer ce que sont devenus Chuck et Luccini. Il sera cependant trahi par la réussite d'un jet sous Psychologie. Un interrogatoire musclé ne fera qu'attiser sa haine. Les détectives ne devront pas perdre de vue que Chuck et Luccini sont, dans le meilleur des cas, retenus prisonniers et qu'ils ont intérêt à ne pas envenimer cette situation...

Si les détectives pénètrent dans cet appartement pendant l'absence de son locataire, ils devront réussir un jet sous Mécanique pour forcer une serrure FOR 30. Une fois à l'intérieur, une série de jets réussis sous T.O.C. permettra de faire d'intéressantes découvertes :

Un cahier

Il contient la comptabilité parallèle du Coffeen's. Un jet réussi sous Comptabilité révélera des versements réguliers au bénéfice d'un certain Francetti.

Un agenda

Il mentionne de nombreux rendez-vous avec ce même Francetti. Ceux-ci se passent apparemment au 129, Winthrop Shore, Winthrop. Un rendez-vous avec deux types appelés Wilson et Brend est prévu au Coffeen's, le soir même à 23 heures.

Un arsenal

Une caisse est dissimulée sous la baignoire. Elle contient 4 mitraillettes Thompson, 2 fusils cal.20, 2 cal.38 automatiques, 2 cal.45 automatiques et 6 grenades. Le tout est enveloppé dans une couverture.

Rocco Di Marzio

Ce petit homme trapu et au regard fuyant totalise 38 années de délits en tous genres. Gangster sans panache, c'est un lâche qui ne recule devant aucune compromission ou trahison. Remarqué par Francetti lors de son "installation", il devient son homme de paille, accédant par la même à une situation qu'il n'osait espérer...

Rocco Di Marzio : 36 ans

FOR	12	DEX	11	INT	10
CON	13	APP	9	POU	9
TAI	9	SAN	40	EDU	6
PdV	11				

Armes	**Att.**	**Dommages**
Poings	55%	1D3
Couteau	60%	1D4
Cal.38 spécial	45%	1D10
Fusil	40%	2D6
Thompson	45%	1D10+2

Compétences

Baratin 50%.

Di Marzio a tendance à se prendre pour un caïd mais les détectives qui ont rencontré Capone sauront faire la différence...

Le Bureau de l'état civil

La réussite d'un jet sous Bibliothèque permettra d'en apprendre un peu plus sur Rocco Di Marzio. Né le 10 septembre 1898 à Naples, il accompagne ses parents aux USA en 1905. Il obtient la nationalité américaine en 1906 et quitte New-York pour Boston en 1930.

NOTE AU GARDIEN : Il n'y a aucun renseignement concernant Dino Francetti à l'état civil de Boston.

Le Cadastre

Un jet réussi sous Bibliothèque permettra d'apprendre que la propriété de Winthrop a été rachetée par Rocco Di Marzio à un ancien patron du textile, en septembre 1936. Ce dernier a, depuis, disparu de la circulation.

Intimidations et plasticage

Dès que Francetti aura vent des agissements des détectives (par Di Marzio ou tout autre source d'information) il tentera de les dissuader de poursuivre leur but et de leur faire quitter la ville. Son plan se déroulera en 4 temps :

1) Les menaces

Cela commencera par une série de coups de téléphones du style *"Un petit conseil, restez à votre place!..."* ou *"Cessez votre boulot de fouille-merde si vous ne voulez pas le regretter!..."* (appels téléphoniques anonymes, cela va de soit, tout comme les lettres du même acabit *"Toute chose a une fin, tenez vous le pour dit!..."*).

Connaissant Nightmare, il y a peu de chance que ces démarches aboutissent. Aussi, les menaces vont se préciser : *"L'Arkham Tower peut s'embraser en quelques minutes. Le saviez-vous?..."* ou *"Certaines informations que nous détenons pourraient s'avérer catastrophiques pour vos affaires... Foutez le camp d'un endroit qui sent la poudre!..."* ou encore *"Vous tenez donc si peu à la vie de vos amis?"*, etc...

2) L'attentat manqué

Au moment le plus opportun, un (ou plusieurs) des membres de Nightmare sera pris dans une embuscade tendue par les hommes de Di Marzio. Une voiture se portera à sa hauteur et déversera une rafale de Thompson. Hasard ou pas, aucune des balles ne touchera sa cible.

3) Le plasticage de la Cartouche d'Or

Zachary Procock sera grièvement blessé dans l'explosion (en pleine nuit) de la Cartouche d'Or. Le magasin sera réduit à l'état de ruine, mais la cave, elle, tiendra bon. Aussi, les détectives auront intérêt à rappliquer en vitesse pour récupérer les objets "encombrants" susceptibles d'y avoir été stockés. Ils seront prévenus à temps par les services d'urgence du Memorial Hospital, à la demande de Zachary Procock.

NOTE AU GARDIEN : Morgenduft suggérera de faire transporter Procock à la clinique St James pour plus de discrétion. S'il ne l'a pas déjà fait, le Gardien pourra en profiter pour faire rentrer en scène le docteur Sigmund Arhbogast (voir Sigmund Arhbogast dans *LA MORT VOUS CHERCHE.../Les personnages remplaçants*).

4) Les fédéraux ripoux

Profitant de l'effervescence causée par le dynamitage de la Cartouche d'Or, Francetti fera déposer 500 grammes d'héroïne chez le détective qui héberge Bridgewater (ou chez celui dont la caractéristique Chance est la plus faible).

Au moment où l'un des occupants des lieux rentrera, deux agents de la brigade des stupéfiants du FBI feront irruption dans la pièce en brandissant d'une main leurs insignes et de l'autre un colt 45. L'un d'eux sortira alors un mandat de perquisition et tous deux commenceront une fouille méthodique de l'appartement. Inutile de préciser qu'ils prendront un malin plaisir à saccager les lieux, tout en faisant des commentaires assez déplaisants sur les effets personnels de leur victime :

- Non mais t'as vu la gueule des calcifs?...

La fouille ne durera pas longtemps. La drogue, mal dissimulée, sera découverte au bout de quelques minutes et le ou les occupants de l'appartement seront conduits manu-militari au siège local du FBI pour un interrogatoire en règle. Ils seront inculpés de trafic de stupéfiants et le juge Denis fixera une caution de 1500 dollars par inculpé. En l'état actuel des finances de l'agence, Lemon Bridgewater devra se résoudre à vendre ses défenses d'éléphant pour sortir les détectives de cette impasse.

NOTE AU GARDIEN : L'agence devra justifier la présence de Bridgewater sur le territoire américain, car celui-ci n'est pas naturalisé. La réussite d'un jet sous Droit ou Idée rappellera qu'un contrat d'embauche évitera tout problème avec les services de l'immigration.

Les agents fédéraux Brend et Wilson

Ces deux agents du FBI sont corrompus. Francetti les paie très cher car ce sont de vrais professionnels. Ils ne permettront à personne de mettre en doute leur intégrité et pourront éventuellement se montrer très violents. Les détectives ne devront pas oublié que la parole de ces deux agents du gouvernement vaut largement celle de tous les membres de l'agence réunis, et ce, sans tenir compte des nombreuses affaires judiciaires dans lesquelles l'"agence Nightmare a déjà été impliquée dans le passé...

FOR	15	12
CON	13	12
TAI	15	14
DEX	11	11
APP	12	10
SAN	60	70
INT	12	13
POU	12	12
EDU	10	10
PdV	14	13

Bonus aux Dommages +1D4

Armes	Att.	Dommages
Poings	60%	1D3+1D4
Lutte	50%	
Cal.38	45%	1D10
Fusil cal.30-06	40%	2D6+3
Thompson	40%	1D10+2

Compétences

Baratin 40%; Bibliothèque 60%; Comptabilité 60%; Conduire Auto 70%; Discrétion 60%; Discussion 50%; Droit 50%; Photographie 55%;Psychologie 40%; Se Cacher 50%; Suivre Une Piste 40%; T.O.C. 50%.

L'ANCIEN PERSONNEL DU COFFEEN'S

Une fois licenciés, la plupart des membres du personnel a quitté la ville. Quelques uns pourtant, et pour diverses raisons, sont restés à Boston. Les détectives n'auront guère de mal à les rencontrer au cours de leur enquête. Pour plus de précisions sur ces PNJ reportez-vous à *La mort vous cherche.../Le Coffeen's Club*.

Herbert et Joseph De Forrest 7/126 et 7/128 Aces Street

Les deux anciens videurs du Coffeen's bossent maintenant pour Richard "King" Solomon. Ils pourront apprendre aux détectives que des bruits sur le rachat du Coffeen's circulent dans le milieu. Ils avanceront que derrière Rocco Di Marzio se cache un nouveau venu dans le monde de la pègre : Dino Francetti, un homme qui a réussi à s'imposer face à King Solomon. Les deux frères ne savent pas où se trouve le quartier général de Francetti mais pourront fournir l'adresse de Di Marzio. Malgré les accords survenus depuis peu entre Francetti et King Solomon, les frères De Forrest accepteront d'aider les détectives à retrouver Chuck et à récupérer le Coffeen's.

Léo Dryden, 78 Primerose Lane

L'ancien présentateur des revues du Coffeen's cachetonne actuellement dans diverses boîtes minables de Boston et de sa banlieue. Il sera ravi de retrouver les amis de Chuck et demandera des nouvelles de ce dernier. Il proposera spontanément ses talents de comédiens, *"si ça peut aider à retrouver le boss..."*.

Roy Eldridge, Bas quartiers

Locataire du Coffeen's, il s'est retrouvé à la rue au changement de propriétaire. Les détectives pourront rencontrer le clochard qu'il est devenu dans les rues du quartier. Eldridge aura du mal à cacher son émotion en apercevant ses amis. Il leur racontera le fameux soir ou les calabrais ont fait irruption au Coffeen's.

Le témoignage de Roy Eldridge

«On avait fait la fermeture une heure avant. Les musicos avaient fini de remballer leurs binious et y'z'étaient rentrés mettre la viande dans l'torchon. Shorty finissait d'astiquer son zinc quand on a frappé à la porte d'entrée. Moi j'étais dans les gogues en train de remplir mon seau de flotte et Monsieur Chuck faisait les comptes dans son bureau. Alors c'est Shorty qu'est allé voir. Quand je suis revenu y avait tout un tas de types qui baragouinaient des trucs en italien ou quelque chose comme ça. Le seul qui parlait notre langue c'était un p'tit teigneux, le même qui nous a annoncé le lendemain qu'on était virés. Shorty lui a montré où se trouvait le bureau du boss et un quart d'heure après ils sont tous repartis en emmenant Monsieur Burn avec eux.

Avant qu'y franchissent la porte, j'l'ai entendu beugler : "T'es saqué Shorty!... T'es saqué!...". Alors Shorty et le p'tit teigneux se sont mis à s' marrer.

Vous savez, je sais me défendre et pour Monsieur Byrne je serais prêt à me battre!!...»

Grace Honey Allen, 69 Bishop Street

La pulpeuse créature a rapidement retrouvé une place de serveuse dans *clandé* (un bar clandestin) du quartier. Comme tous les autres, elle a appris son licenciement de la bouche d'un "*avorton prétentieux*" (Rocco Di Marzio). Elle sait que Shorty a conservé sa place et mettra ce traitement de faveur sur le compte des entretiens qu'il a eu plusieurs semaines auparavant avec "*l'autre avorton*". Elle avouera ne pas être surprise d'apprendre que cette "*petite ordure de Shorty*" a vendu le Coffeen's et son patron. Elle finira par proposer ses services "*pour remettre les choses à leurs places...*".

LA PROPRIETE DE DINO FRANCETTI

129 Winthrop Shore, Winthrop

Le quartier général de Dino Francetti est établi à Winthrop, une petite localité située à quelques miles au nord de Boston. La demeure se trouve à l'extérieur du bourg, sur une petite colline dominant la côte. Elle est entourée d'un mur de près de 3 mètres, couronné de tessons de bouteilles.

NOTE AU GARDIEN : Pour parvenir à l'escalader il faudra réussir un jet sous Grimper (1D6 points de dommages en cas de chute si le jet sous Sauter est raté) puis un autre sous 3xDEX pour ne pas se couper sur les tessons (1D2 points de dommages si ce jet est raté). Ne pas hésiter à appliquer un malus aux actions de tout personnage qui se sera coupé sur les tessons de bouteilles.

Le parc, envahi par les ronces et les mauvaises herbes, semble laissé à l'abandon. En cette fin d'automne, la plupart des arbres sont dépouillés de leurs feuilles. Un jet réussi sous Ecouter ou Zoologie permettra de remarquer qu'aucun oiseau n'est présent dans les parages. Patrick De Saint Yves, lui, n'aura nullement besoin de lancer les dés pour le remarquer.

Le bâtiment est une grande demeure en forme de "U".

Le rez-de-chaussée

La bibliothèque-fumoir

Beaucoup de livres sont en italien. On peut y trouver un exemplaire numéroté de *Il Gattopardo* de Tomasi Di Lampedusa, *L'uomo delinquente* de C.Lombroso (Turin 1899), *Storia del Regno di Napoli* de B.Coce (Bari 1925), *La guerra e le classi rurali italiane* de A.Serpieri (Bari 1930), *Gli italiani negli Stati Uniti* de N.Caloiani (Naples 1910), *Sociologia criminale* de E.Ferri (Turin 1929) et *Ricordi di un bersagliere* de E.Fincati (Rome 1881). Une boîte de Havanes de premier choix repose à proximité d'un petit bar bien achalandé en apéritifs et digestifs.

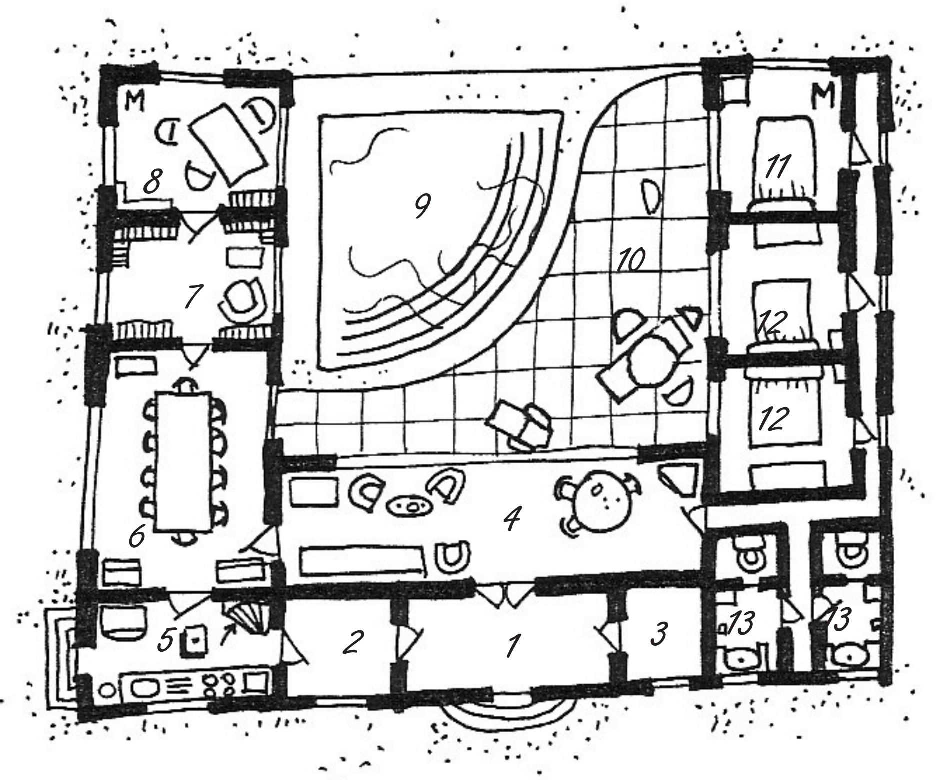
Le bureau de Francetti

Il est très luxueusement meublé; bureau en marqueterie, fauteuils pivotants en cuir, etc... Sur le mur est accroché, telle un trophée, l'ancienne licence du Coffeen's au nom de Luccini. Une photo encadrée est posée sur le bureau. On peut y reconnaître Benitto Mussolini tenant par l'épaule un homme au regard sinistre (Francetti).

Tous les tiroirs du bureau sont fermés à clef et nécessiteront la réussite d'un jet sous Mécanique pour être ouverts. Ils recèlent d'importantes informations.

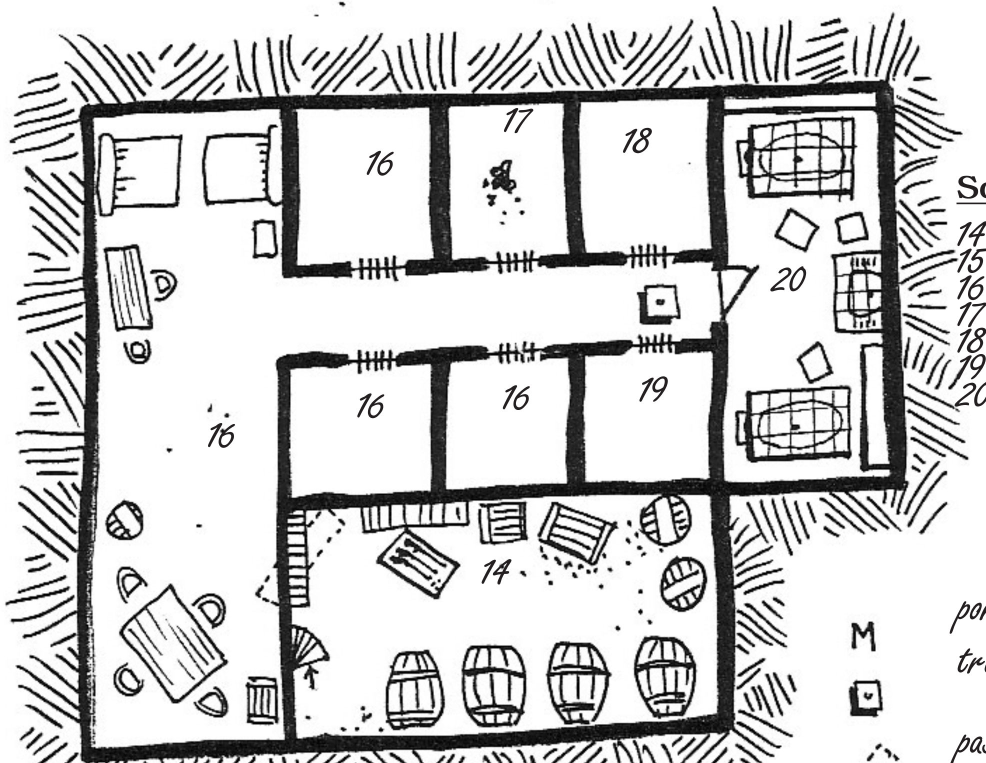
- un calepin sur lequel sont notés tous les faits et gestes des membres de l'agence depuis qu'ils ont été repérés au Coffeen's. Quiconque réussira un jet sous Lire/Ecrire Italien sera surpris de constater le professionnalisme des hommes de Francetti.
- un cal.45 automatique chargé et trois chargeurs.
- les livres de comptes de la famille Francetti. Un jet réussi sous Comptabilité montrera que son business est florissant. Ses bénéfices suivent une courbe exponen-

La propriété Francetti



Rez-de-chaussée

1 hall
2 Debarras
3 vestibule
4 salon
5 cuisine
6 salle a manger
7 bibliotheque-fumoir
8 bureau francetti
9 piscine
10 terrasse
11 chambre francetti
12 chambre d'amis
13 toilettes



Sous-sol

14 cave
15 salle des gardes
16 cellule vide
17 traces de sang
18 cellule de chuck
19 cellule de luccini
20 laboratoire

portail dimensionnel
trappe
passage secret

tielle. Si le racket des immigrés italiens lui rapporte des sommes colossales, le Coffeen's, saigné à blanc, constitue également une rentrée d'argent non négligeable.

- une petite clef plate. Elle ouvre le coffre fort de Francetti. Celui-ci se trouve derrière le bureau et contient :

- 10 000 dollars en espèces.

- une lettre à l'entête de la Chancellerie de Berlin ordonnant à Francetti de se mettre en rapport avec un certain Frank Costello à New-York afin d'acheter la place de Solomon au Syndicat. La lettre est datée du 1er décembre 1936. Elle est écrite en anglais et n'est pas signée.

- une collection de langues humaines que Francetti conserve dans de petits bocaux. La constatation de cette passion pour les langues étrangères coûtera 0/1D4 points de SAN.

- un cahier sur lequel sont notées les sommes versées aux autorités afin qu'elles ferment les yeux sur les agissements de la famille Francetti. Une étude minutieuse (il faudra pour cela réussir au préalable un jet sous Bibliothèque) révélera que les agents Wilson et Brend ont reçu chacun 2000 dollars le jour où ils ont rencontré Di Marzio au Coffeen's. Il semble que Parkinson ait également touché des pots de vin, mais dans de moins larges proportions : 100 dollars par mois depuis fin novembre.

- les reconnaissances de dette de plusieurs habitués des tripots clandestins de Boston. Parmi elles, celles de certains notables qu'il sera facile de se mettre dans la poche, sous la menace de les faire publier dans la presse...

Le portail dimensionnel

Entre les deux fenêtres qui font face au bureau, se trouve un miroir en pied haut de deux mètres et dont le pourtour est ciselé d'étranges motifs. La réussite d'un jet sous Mythe de Cthulhu indiquera qu'il est en rapport avec le culte de Yog-Sothoth et qu'il s'agit très certainement d'un portail dimensionnel. Un jet réussi sous 3 x INT permettra de comprendre le sort inscrit sur le pourtour du miroir magique. Lancer le sort coûte 1 point de SAN. Une fois la porte activée, le miroir se voile, l'air se charge d'électricité et une forte odeur d'ozone (reconnaissable grâce à la réussite d'un jet sous Chimie) se fait alors sentir. L'intérieur du miroir est agité de tourbillons de fumées multicolores provoquant une impression de vertige si un jet sous la SAN est raté. Traverser la porte magique coûte 1 point de SAN à chaque passage, dans un sens, comme dans l'autre. De plus, un jet réussi sous 4xPOU est nécessaire pour ne pas subir des brûlures acides causant 1D2 points de Dommages.

NOTE AU GARDIEN : Il y a trois miroirs de ce type répartis entre la demeure et les souterrains. Ils communiquent tous entre eux. Lorsqu'il les utilise, Francetti visualise au préalable la porte qu'il désire atteindre. Tout détective qui ne procédera pas de cette manière (ce qui sera forcément le cas à la première utilisation) se retrouvera dans l'une des deux autres pièces qui recèlent également un miroir. Il faudra donc déterminer celle-ci par un jet de dés. Voir quelqu'un apparaître par le miroir sans y être préparé coûte 0/1D3 points de SAN.

La chambre de Dino Francetti

Même si le mobilier est luxueux, l'ambiance y est particulièrement malsaine. Il y règne une odeur fétide, semblable à celle d'un fauve. La réussite d'un jet sous T.O.C. permettra de remarquer des traces de sang séché sur la moquette.

Une petite bibliothèque murale comporte une cache dissimulée derrière une rangée de livres. Celle-ci renferme une mitraillette Thompson au chargeur plein (100 cartouches), un revolver cal.45 et deux chargeurs, deux grenades, *Les Fragments de G'harne* en version italienne (mais aux caractéristiques identiques à la version anglaise de Lord Wendismith) et une boîte en fer blanc contenant de la langue en sauce. La découverte de ce plat provoquera la perte de 0/1D3 points de SAN si les détectives réalisent (réussite d'un jet d'Idée) qu'il s'agit de langue humaine.

Le deuxième miroir magique se trouve derrière la porte de cette chambre. Si Francetti s'aperçoit de l'intrusion d'étrangers dans la propriété, il fera garder sa chambre par un Vagabond Dimensionnel.

Vagabond Dimensionnel

FOR	15	INT	6	CON	13
POU	10	TAI	17	DEX	10
PdV	15				

Bonus aux Dommages +1D6

Armes	Att.	Dommages
Serres	20%	1D8 + 1D6

Armure

3 points de cuir.

Le Vagabond Dimensionnel changera de plan d'existence s'il perd la moitié de ses points de vie. Rencontrer un Vagabond Dimensionnel provoque la perte de 0/1D10 points de SAN.

La cuisine

Un placard garde-manger regorge de denrées alimentaires. Visiblement, les plats quotidiens sont italiens. Un escalier descend à la cave.

NOTE AU GARDIEN : Un jet réussi sous T.O.C. permettra de remarquer une boursouflure dans le tapis. Il s'agit d'une trappe conduisant à la salle des gardes.

Le sous-sol

La cave

Elle contient plusieurs tonneaux de Chianti (vin italien) et d'huile d'olive. D'autres contiennent de la saumure dans laquelle sont conservés des anchois, des morceaux de porc et des morceaux de corps humain. Si les détectives découvrent ces derniers ingrédients, ils devront réussir un jet sous SAN pour ne pas perdre 1D4 points de SAN. La cave sert également d'armurerie : 1D4 fusils de chasse et 1D10 cartouches y sont présents.

Un passage secret (décelable grâce à un jet réussi sous T.O.C.) est dissimulé derrière des étagères couvertes de faux livres. Il suffit de trouver celui qui commande le mécanisme pour accéder à la salle des gardes.

La salle des gardes

Peu éclairée et peu aérée, elle est occupée en permanence par 1D10 hommes.

Les cellules

Ce sont d'anciennes caves aménagées en cachots. Dans l'une des quatre qui sont inoccupées, un jet réussi sous T.O.C. permettra de remarquer de nombreuses taches de

sang frais. Toutes sont équipées de chaînes scellées aux murs. Elles sont plongées dans une complète obscurité et une odeur fétide s'en échappe.

Chuck et Luccini sont retenus dans deux cellules différentes. Si les détectives ne possèdent pas les clefs, ils pourront crocheter les serrures grâce à un jet réussi sous Mécanique. Chuck est allongé à même le sol (en terre battue) les poignets et les chevilles enchaînés. Son état physique est inquiétant, même s'il ne semble pas souffrir de blessures récentes. Dans une demi-conscience il reconnaîtra ses amis et balbutiera "*ça... va... chauffer...*" avant de s'évanouir. Luccini n'est pas mieux loti. Avant de comprendre que seule la menace de s'en prendre à Chuck le ferait craquer, Francetti s'est plu à utiliser ses méthodes de persuasion. Il lui a notamment découpé avec gourmandise sa partie préférée : la langue. La blessure est infectée et le malheureux souffre de fortes fièvres qui le font délirer.

Le laboratoire

Il est fermé par une porte en acier dont la serrure s'avérera très difficile à crocheter. Il faudra réussir un jet sous Mécanique mais si la tentative échoue, un système de protection interdira toute nouvelle tentative. Pour pénétrer dans le laboratoire, il ne restera alors plus que l'utilisation de dynamite, ou de la clef que Francetti porte en permanence sur lui.

Le laboratoire est équipé de deux tables d'autopsie, de trois petites tables à roulettes recouvertes d'instruments en tout genre, d'étagères couvertes de bocaux (vides ou remplis...) et d'un grand évier carrelé. Il y a 65% de chance qu'un adversaire anonyme de Francetti gise sur l'une de ces tables. La vision de ce pauvre corps charcuté nécessitera un jet réussi sous la SAN pour ne pas perdre 1D4 points de SAN.

Les souterrains

On y accède soit par une trappe située au bout du couloir des cellules, soit par les miroirs magiques. Le troisième se trouve dans la grotte à laquelle mènent les souterrains. Celle-ci est de forme circulaire et entourée d'un couloir périphérique percé de cinq ouvertures. Au centre de la grotte est dressé un autel en marbre noir strié de vert. La réussite d'un jet sous Géologie permettra d'affirmer qu'aucun minéral connu n'a cette apparence. Les parois sont partiellement couvertes de symboles peints qui semblent s'interpénétrer dans une mouvance obscène. Ils provoqueront une désagréable sensation de vertige à quiconque les regardera sans réussir un jet sous la SAN. Devant le mur est, est dressée une effroyable statue. Elle représente Yog-Sothoth sous la forme de 12 globes visqueux en perpétuel mouvement. Cette vision sera insupportable à toute personne ayant raté son jet sous la SAN.

Les souterrains serpentent sur plus d'un kilomètre, puis débouchent derrière la cascade d'une crique de Winthrop Beach. Avec son toboggan naturel, l'endroit est une curiosité touristique fréquentée par des familles de vacanciers et les amoureux du coin.

Les occupants des lieux

Dino Francetti

Dino Francetti mesure 1,60 mètre. Il a le teint olivâtre, des yeux et des cheveux noir corbeau plaqués en arrière. Une cicatrice part de son œil gauche et rejoint sa tempe.

Il fait toujours preuve d'un calme déroutant, s'exprimant d'une voix monocorde à l'accent italien. Il est dénué de tout sentiment humain. Seule une chose lui fait perdre le masque imperturbable qu'il affiche la plupart du temps. Il s'agit du plaisir qu'il prend à torturer et à déguster une langue humaine. Il lui arrive ainsi de subir de véritables crises d'hystérie lors d'une séance de torture particulièrement bien réussie. Il garde la clef de son laboratoire dans l'une de ses poches. Il est généralement armé d'un revolver 7,65 mm qu'il dissimule dans une poche secrète de sa veste (réussir un jet sous T.O.C.-30%). Il porte une chevalière et un pendentif en or, tous deux ornés d'une énigmatique arabesque.

NOTE AU GARDIEN : A aucun moment les détectives ne rencontreront Amédéo Bartello au cours de ce scénario. Ils peuvent tout au plus se douter de la présence d'un animal en découvrant la litière et les restes de repas immondes dans la cave.

Dino Francetti : 30 ans

FOR	11	DEX	16	INT	18
CON	12	APP	12	POU	20
TAI	9	SAN	0	EDU	5
PdV	11				

Armes	Att.	Dommages
Revolver cal.7,65	70%	1D8
Fusil de chasse	50%	2D6
Cran d'arrêt	80%	1D4

Compétences

Bibliothèque 60%; Camouflage 80%; Conduire Automobile 60%; Discrétion 80%; Discussion 40%; Ecouter 60%; Esquiver 40%; Lancer 50%; Lire/Ecrire Anglais 75%; Mythe de Cthulhu 65%; Parler Anglais 70%; Psychologie 70%; Se Cacher 70%; Suivre une piste 50%; T.O.C. 50%.

Sorts

Création de Portail; Enchanter un Objet; Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse; Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel.

Les hommes de main calabrais

Au nombre de dix, ils ne seront pas forcément tous présents lors de la visite des détectives. Cependant, deux au moins assurent la garde permanente de la propriété, tandis qu'un autre est chargé de la protection personnelle de Francetti. Ces trois hommes logent dans les chambres voisines de celle de leur patron. Les autres logent au sous-sol.

NOTE AU GARDIEN : Tous sont des adeptes de Yog-Sothoth et dévoués corps et âme à Francetti. Si ce dernier est réduit à l'impuissance, ils cesseront les hostilités et tenteront de regagner leur pays.

La réussite d'un jet sous T.O.C. fera remarquer que tous portent le même médaillon que Francetti. Un jet réussi sous Marchandage l'estimera à 150 dollars.

Les hommes de main calabrais : entre 25 et 40 ans

FOR	16	DEX	15	INT	7
CON	14	APP	10	POU	10
TAI	10	SAN	0	EDU	4
PdV	12				

Bonus aux Dommages +1D4

Armes	Att.	Dommages
Cal.45	60%	1D10+2
Couteau	70%	1D4+1D4
Fusil de chasse	50%	2D6
Thompson	30%	1D10+2
Poings	60%	1D3+1D4

Compétences

Conduire Automobile 65%; Discrétion 50%; Ecouter 65%; Esquiver 55%; Lancer 45%; Mythe de Cthulhu 20%; Parler Anglais 15%; Se Cacher 50%; T.O.C. 60%.

NOTE AU GARDIEN : Il est conseillé au Gardien de disséminer les hommes de Francetti plutôt que de les grouper aux endroits stratégiques. Mieux vaut, pour l'intérêt du scénario (et la santé des détectives), plusieurs petits accrochages qu'une grosse confrontation d'où les détectives n'auraient aucune chance de réchapper. De plus, si l'état des détectives n'est pas brillant au moment de la rencontre, n'hésitez pas à diminuer sensiblement le nombre des occupants de la villa.

Ouragan sur la came

Une fois Francetti mis hors d'état de nuire, les détective accusés de trafic de stupéfiants devront se présenter devant le juge Denis pour être jugés par une cour fédérale. Les finances de l'agence étant au plus mal, c'est Morgenduft qui tentera de plaider la défense de ses amis. N'oublions pas que ce dernier n'est pas avocat mais conseiller juridique. Il leur conseillera de plaider "non-coupables", à la grande surprise de l'attorney Denis qui estime, lui, avoir réuni suffisamment de preuves pour envoyer les deux accusés derrière de solides barreaux. Le jury sera présidé par le juge Gary Rossington. La presse se fera, on s'en doute, un devoir de couvrir l'événement et William Heart du Globe se retrouvera évidemment aux premières loges. Il ne se privera pas de pondre ses habituels papiers dithyrambiques.

NIGHTMARE'S NIGHTMARE
(le cauchemar de Nightmare)

- William Heart -

Aujourd'hui s'ouvre le procès des détectives de l'agence Nightmare. Selon l'attorney Denis, les individus, chez qui le FBI a découvert d'importantes quantités d'héroïne, ne seraient que les maillons d'un trafic de stupéfiants organisé par la célèbre agence bostonienne en Nouvelle-Angleterre. Le juge G. Rossington présidera les débats d'un procès qui devra, du reste, servir d'exemple à tous ceux que tente ce commerce si dégradant.

La une du *Boston Globe*

NOTE AU GARDIEN : Cette partie du scénario est simplifiée par rapport à la réalité. Pour ne garder que l'essence du procès, nous l'avons très librement schématisé. Rien n'empêche donc les puristes d'y apporter les précisions de procédure qu'ils jugeront nécessaires...

L'attorney fait office de juge d'instruction et de procureur. Il représente ce qu'en France nous appelons la partie civile. En face de lui, se tient la défense, en l'occurrence Morgenduft. Le jury est constitué de douze citoyens au casier judiciaire vierge tirés au hasard dans la population. La composition de ce jury peut être acceptée ou refusée par n'importe laquelle des deux parties. Cette demande doit cependant être valablement motivée (la composition du jury ne doit laisser planer aucun doute sur son impartialité). Dans l'affaire qui nous concerne, la composition du jury satisfera les deux parties et sera donc acceptée.

Le juge Gary Rossington présidera les débats et rendra la sentence.

A chaque sortie du tribunal, les détectives seront assaillis par les questions des journalistes et les flashes des photographes. Il va sans dire que la moindre de leurs déclarations sera amplifiée et déformée dans les colonnes des nombreux quotidiens qui couvrent l'événement.

De plus, les téléphones de l'agence ainsi que ceux des détectives ne s'arrêterons pas de sonner. Au bout du fil, un énième journaliste ou autre citoyen scandalisé.

1er jour d'audience

Au cours de la première audience, le tribunal entendra les agents fédéraux Wilson et Brend accabler les accusés. Ils prétendront être sur la piste des deux détectives inculpés depuis leur retour d'Afrique. L'attorney Denis avancera que selon lui, ce voyage d'agrément était en fait un "voyage d'affaires".

Le lieutenant Parkinson sera ensuite appelé à la barre par l'accusation. Denis mettra en avant ses excellents états de service aussi bien pendant la "Grande Guerre" qu'au sein de la police municipale. Son témoignage, on s'en doute, ne jouera pas en faveur de l'agence et Morgenduft devra à maintes reprises opposer une objection à des déclarations qui sortent trop souvent du cadre de l'affaire en jugement. La plupart des objections de Morgenduft seront retenues par le juge Rossington.

Le dernier témoin de l'accusation sera Glen Shorty Mc Donough. Il déclarera avoir subi des menaces de la part des membres de l'agence lui ordonnant de "*collaborer à leur odieux trafic*". Il ajoutera que le Coffeen's servait d'officine pour l'écoulement de la marchandise. Shorty ne manquera pas d'impliquer Chuck Byrne en ajoutant également que derrière Salvatore Luccini, c'est lui qui semblait tirer les ficelles. L'attorney Denis s'engouffrera dans cette brèche et accusera l'ensemble des détectives de l'agence tremper dans ce trafic. Morgenduft tentera d'opposer une nouvelle objection contre les insinuations de Denis, mais devra réussir un jet sous Droit pour y parvenir.

NOTE AU GARDIEN : Il sera plus intéressant de demander à l'un des Joueurs d'effectuer les jets de dés de Morgenduft. Ainsi, ils ne pourront accuser le Gardien d'agir à sa guise.

Durant cette première journée d'audience, Morgenduft ne tentera aucun contre-interrogatoire. Les accusés devront garder leur sang froid et ne pas troubler la séance par des interventions trop bruyantes. Dans le cas contraire, ils auront à payer des amendes de 250 à 1000 dollars pour entrave à la justice. Ceci est également valable pour les détectives présents dans la salle.

Les articles de William Heart feront chaque jour la une du Boston Globe. Au cas où les réactions des détectives provoqueraient des événements marquants (déclarations fracassantes, incidents de séance, etc...), n'hésitez pas à inventer des articles de presse, ou les gros titres qui les relateront.

2ème jour d'audience

Morgenduft produira plusieurs témoins. Il commencera par les frères Herbert et Joseph De Forrest. Il les interrogera sur leur travail au Coffeen's et leurs relations avec les accusés. Les deux mastodontes exprimeront leur conviction de l'innocence des deux détectives.

Les personnes réussissant un jet sous Droit trouveront la manœuvre de Morgenduft un peu hasardeuse. Celle-ci se transformera rapidement en Bérézina lors du contre-interrogatoire de l'attorney Denis. Ce dernier, qui visiblement a parfaitement ficelé son dossier, portera un rude coup au moral de la défense en interrogeant les deux imposants témoins sur leur passé carcéral (Cf. LA MORT VOUS CHERCHE.../Le Coffeen's).

Morgenduft appellera ensuite Grace Allen à la barre. Celle-ci défendra passionnément les accusés et ira même jusqu'à prétendre que “(ils) sont victimes d'un complot dégueulasse!...”. Morgenduft aura bien du mal à contrôler les excès de Miss Allen. Lors du contre-interrogatoire, l'attorney Denis fera tout pour la mettre à bout, la discréditant ainsi aux yeux du jury.

Le dernier témoin de la défense sera Roy Eldridge. Très intimidé par la solennité du tribunal, il tremblera de tout son corps et aura beaucoup de mal à s'exprimer. Un jet réussi sous Psychologie laissera deviner qu'il craint pour sa vie. Avec beaucoup de tact, Morgenduft lui fera raconter sa rencontre avec les membres de Nightmare. Eldridge ne cachera ni son admiration pour Chuck et Luccini, ni son amitié pour les autres membres de l'agence. Morgenduft orientera ses questions sur le changement de propriétaire du Coffeen's. Dennis objectera que l'on s'éloigne du sujet. L'avocat demandera alors à Eldridge s'il connaît Mc Donough. Le témoin répondra par l'affirmative et commencera à raconter la soirée du 25 novembre.

A cet instant (et si aucun des détectives n'est présent à proximité de l'entrée du tribunal) un coup de feu retentira dans la salle d'audience et Eldridge s'effondrera. Dans le cas contraire, le détective remarquera (s'il réussit un jet sous T.O.C.) un individu de petite taille sortir un objet métallique de la poche intérieure de sa veste. Il aura alors 2 rounds pour intervenir avant qu'Eldridge ne soit touché. Le tireur est un homme de Di Marzio bien connu des services de police.

Cet événement poussera le juge Rossington à suspendre l'audience. Eldridge, s'il est touché, ne sera que légèrement blessé et pourra reprendre son témoignage dès le lendemain.

ATTENTAT AU TRIBUNAL

- William Heart -

Du jamais vu à Boston : un homme tire sur un témoin du procès Nightmare. Roy Eldridge, témoin de la défense, a été blessé par balle lors de sa déposition devant le jury. Heureusement pour lui, ses jours ne sont pas en danger. Que se passe-t-il dans l'ombre de ce procès? Veut-on faire taire des témoins gênants? Monte-t-on une mascarade? Connaîtrons-nous un jour le rôle de chacun dans cette affaire? N'a-t-on pas appris hier que l'agence Nightmare n'hésitait pas à s'entourer de repris de justice?

La une du Boston Globe

3ème jour d'audience

Morgenduft appellera Roy Eldridge à la barre pour terminer son témoignage de la veille. Le juge Rossington lui demandera s'il a reçu des menaces et le témoin lui répondra par l'affirmative. Le témoignage d'Eldridge mettra directement en cause Mc Donough, que Morgenduft appellera à la barre pour un contre-interrogatoire. Ce dernier tentera de nier avoir participé à une action illégale mais se contredira à plusieurs reprises. Morgenduft portera un coup fatal à la partie civile en produisant le témoignage déposé par Chuck au détective public Hank Robson (Cf. *LA MORT VOUS CHERCHE.../Dust to Dust*). Le juge Rossington demandera à entendre le détective Robson qui affirmera avoir recueilli ledit témoignage à la clinique St James. Le détective est en train de boucler son enquête sur l'affaire Francetti. Selon lui, les accusés sont victimes d'une machination orchestrée par Francetti et son homme de paille Di Marzio. Elle implique la collaboration de Mc Donough, de plusieurs membres de la police, et certainement des deux agents fédéraux. L'accusation de Robson provoquera une telle émotion que le juge lèvera la séance.

4ème jour d'audience

Morgenduft produira les papiers compromettants que ses amis auront découverts (espérons-le!). La preuve de leur innocence sera alors faite. L'attorney Denis demandera que l'affaire soit classée et prononcera une inculpation des agents Wilson et Brend, du Lieutenant Jeremy Parkinson, de Rocco Di Marzio, de Dino Francetti et de Glen Mc Donough. C'est sous les acclamations du public entassé devant le tribunal et les crépitements des flashes des reporters que l'agence au grand complet quittera le Tribunal de Boston.

HAPPY ENDING

Pour avoir mis Francetti et ses sbires hors d'état de nuire, les détectives gagnerons 1D6+2 points de SAN. Chuck et Luccini seront confiés aux bons soins du docteur Arhbogast de la Clinique St James pour plusieurs semaines. Luccini, déjà peu causant, ne pourra plus désormais s'exprimer qu'au travers de grognements inarticulés que seul Chuck semblera comprendre.

- Nous sommes toujours les meilleurs ! m'esclaffai-je tout en poussant les lourdes portes du tribunal.

Une fois à l'extérieur, je m'arrêtai brusquement, ainsi que mes amis. Nos sourires disparurent. «Ils» étaient là. Masse grouillante et haletante, agglutinée sur les marches du palais de justice.

- Ca va être la foire d'empoigne, marmonna Harry.

- Ouais, traverser ça m'a l'air aussi dangereux que de traverser les bas quartiers de Calcuta avec un sandwich à la main... soupira Bridgewater.

L'essaim de journalistes fut sur nous en un instant, tournoyant, vociférant, hurlant et flashant à qui mieux mieux.

- Messieurs, messieurs, clamai-je, chacun son tour ! Restons digne, s'il vous plaît !

- Monsieur Morgenduft, donnez-nous vos impressions, lança l'un d'eux.

- Certes, la bataille fut âpre. Certains ont voulu jeter le discrédit sur l'Agence Nightmare, mais ce complot, cette cabale, ne pouvait tenir face à la droiture, l'honnêteté et l'intégrité des membres de l'Agence, affirmai-je avec emphase.

- Considérez-vous que vous venez de remporter une victoire ?

- Oui, c'en est une ! Mais ce n'est pas «notre» victoire. C'est celle de la Justice !!!

- Et si la justice est aveugle, c'est qu'elle a lu vos articles ces derniers jours, et qu'elle s'y est brûlée les yeux ! renchérit Agatha.

- Miss Jones, attaquez-vous tous les journalistes, ou un en particulier ? tempêta un journaliste qui s'escrimait à monter sur le dos d'un confrère.

- Effectivement, Mr Heart nous a sérieusement discrédité dans ses papiers. A celui-ci, je conseille de retourner à la rubrique culinaire de sa feuille de chou pour y cultiver ses salades ! répondit calmement Agatha, tout en fixant le regard du journaliste. Elle lui écrasait méthodiquement le pied depuis cinq bonnes minutes...

- Mlle Jones a raison, reprit Mellyson, les articles de ce triste sire sont si mal écrits que déchiffrer des hiéroglyphes m'est plus aisé.

Tous les journalistes sourirent à cette boutade, jusqu'au moment où l'un d'eux roula dans les escaliers, brisant tous ses appareils. Lemon Bridgewater n'aimait pas qu'on le flashe de trop près...

- Puis-je sortir de ma réserve ? gronda Patrick, debout sur la pointe des pieds pour être présent sur toutes les photos. Sachez messieurs que seul le Grand Esprit peut nous juger. Et je ne crois pas qu'il lise la presse pour se faire une idée !

- Même pas la rubrique météo ? s'écria un journaliste à l'air fadasse.

- Il ne la lit pas, Il la fait ! lui répondit Patrick d'un air pénétré.

- Quelle tâche... susurra Harry à l'oreille de Bridgewater.

- Ouais... J'l'appelle «Gros Rouge», lui répondit ce dernier.

- Ce sera tout ! hurlai-je en poussant mes amis vers la voiture.

Dévalant les escaliers, toujours assailli de questions, Bridgewater se retourna et lança :

- Sachez que je ne parlerai qu'en présence de ma vodka ! Puis, franchissant les dernières marches, il ajouta :

- Et si vous voulez en savoir plus, faites comme d'habitude, venez fouiller nos poubelles !!!

Une fois tous assis dans la voiture, Harry se tourna vers les autres, un large sourire aux lèvres et leur demanda :

- Si Chuck avait été là, vous croyez qu'il aurait osé la faire ?

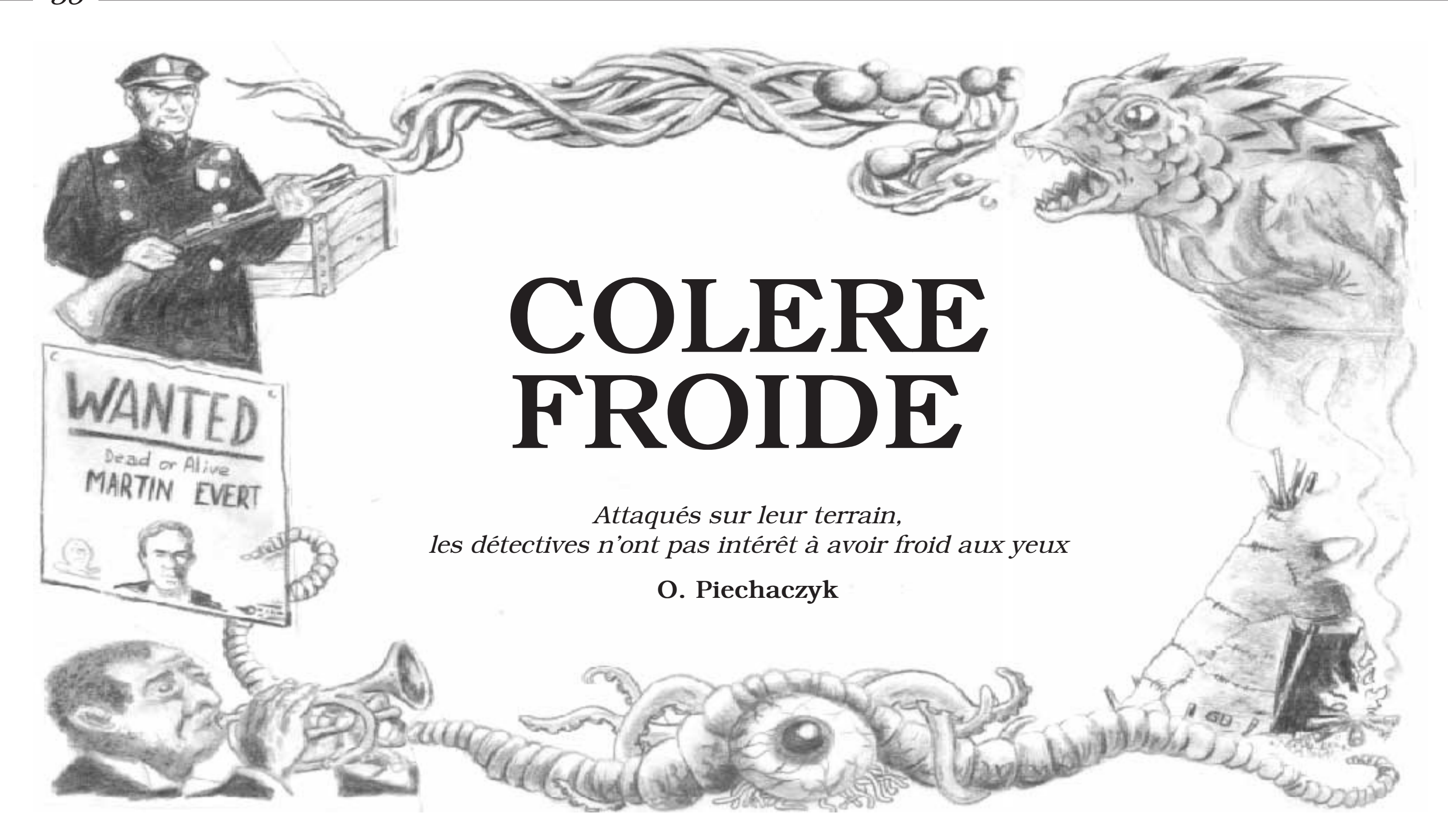
- Faire quoi ? s'enquit Patrick.

- Ben leur dire que nous sommes «blancs comme neige», ricana Harry.

- Pfff... soupira Patrick d'un air las.

La voiture démarra.

I'VE HAD A DREAM, I.A. Morgenduft



COLERE FROIDE

Attaqués sur leur terrain,
les détectives n'ont pas intérêt à avoir froid aux yeux

O. Piechaczyk

INFORMATIONS DESTINEES AU GARDIEN

Lundi 21 décembre 1936

A l'exception de Chuck et Luccini, toujours hospitalisés à la clinique St James, les détectives se retrouvent dans leur propriété des environs de Duluth (Wisconsin) pour y préparer les fêtes de fin d'année. Le Dr Sigmund Arhbogast a promis à Chuck et Luccini qu'ils seront suffisamment retapés pour pouvoir passer les fêtes «en famille». Une convalescence dans le calme et à l'air pur devrait leur faire le plus grand bien…Le Coffeen's n'ayant pas encore rouvert ses portes, Roy Eldridge et les frères De Forrest sont présents aux côtés d'Agatha, Jason, Patrick, Harry et Bridgewater, pour fêter Noël et le Nouvel An.

Amédéo Bartello

Ancien professeur d'histoire à l'université de Catanzaro (Calabre), il s'approprie le *Necronomicon* dans sa version grecque (trad. Theodorus Phileas) lors d'un voyage d'étude au Moyen-Orient. Devenu fou en étudiant l'ouvrage maudit, Bartello se voue corps et âme au culte de Umr at'Tawill, «Celui Dont La Vie Est Prolongée», Yog-Sothoth ! Bartello est âgé de plus de soixante dix ans mais possède la force et l'énergie d'un homme de quarante ans. On raconte que quelques temps avant qu'il ne quitte Catanzaro, la ville était en proie à une terreur provoquée par des disparitions d'enfants et de jeunes femmes. Depuis, toutes sortes de bruits ont couru à son sujet. Il est vrai que la police italienne a retrouvé à son domicile des ossements rongés provenants de squelettes d'enfants et la presse locale ne s'est d'ailleurs pas faite prier pour en faire ses choux gras. Craint plus que respecté au sein d'une communauté de bergers et de paysans incultes, frustres et superstitieux, il doit pourtant fuir les forces de police lancées à ses trousses. Il gagne alors la montagne calabraise et poursuit son étude du *Necronomicon*. Fasciné par les pouvoirs de son dieu, il attend de voir le monde crouler sous la domination de Yog-Sothoth. C'est là qu'il rencontre Francetti. C'est de Bartello que vient le goût de Francetti et de ses hommes pour le cannibalisme. Bartello a trouvé en Francetti le disciple idéal. Il est jeune, robuste, très intelligent et parfaitement pervers. Le sorcier en a fait «son œuvre» et voit dans cette rencontre un signe de Yog-Sothoth. Ne quittant plus Francetti d'un pouce, il le suit lorsque ce dernier part pour le Nouveau Monde. Au cours des semaines précédentes, Bartello a vu «son œuvre» réduite à néant par une poignée d'individus (Cf. *Qui Part à la Chasse…*). Ayant réussi à s'enfuir, il est dorénavant résolu à faire payer leur geste à ces *«larves humaines»*. Les «gens du Sud» (Siciliens, Calabrais) ont la rancune tenace.

Amédéo Bartello

Pistant les détectives depuis Boston, il a retrouvé leur piste dans le Wisconsin…

Un autre individu se trouve également dans la propriété. Il s'agit d'Amédéo Bartello, un dément qui se terre en préparant sa vengeance...

INFORMATIONS DESTINEES AUX INVESTIGATEURS

Les détectives reçoivent un courrier de Boston. Il s'agit d'une lettre de Chuck accompagnant un article du Globe.

Salut la compagnie,

Ca n'a l'air de rien comme ça, mais ce genre de littérature a tendance ces derniers temps à me rendre nerveux. Je ne sais pas à quoi ressemblaient les «petits mickeys» du mec, mais je me méfie de certains miroirs aux alouettes...

Autrement, rien à signaler d'alarmant si ce n'est que le toubib me refuse toujours le droit de prendre mon sirop préféré.

Mes roulettes me démangent!

Portez-vous bien, et à bientôt!

Chuck

D'ETRANGES GRAFFITIS DECOUVERTS DANS UN GRAND MAGASIN DE BOSTON

- W.H. -

Les employés des établissements Jordan Marsh Cie, situés sur Washington St, ont eu la surprise hier matin de trouver d'étranges graffitis autour d'un miroir du rayon confection. La police a fait appel au professeur Lieber de l'université Myskatonic pour tenter d'interpréter et de situer la provenance culturelle de ces signes. A l'heure où nous publions ces lignes, ses conclusions n'ont pas encore été rendues publiques.

Boston Globe - Lundi 17 Décembre 1936

Plus tard dans la matinée, la radio locale de Duluth annonce que la station météorologique prévoit une dégradation du temps, avec avis de tempête. Un blizzard est à craindre dans les prochains jours. Les autorités conseillent aux gens de se calfeutrer chez eux, mais il n'y a pas de quoi paniquer pour l'instant. Profitant du fait que l'on puisse encore circuler sans danger, Joseph «Les Crocs» De Forrest se rendra à Duluth pour faire quelques achats.

Durant la matinée, un jet réussi sous Ecouter permettra aux détectives présents dans le manoir d'entendre un flash d'information spécial, diffusé par la station de radio de Duluth :

(...) Troisième disparition d'enfant cette semaine!... Après Timothy Blazer, et Mary Dunn, c'est depuis hier, le petit Michael Ellicot qui n'est pas rentré chez lui. Le garçonnet est vêtu d'une salopette bleue, d'un pull à carreaux rouges et noirs, et d'un ciré rouge. Il est chaussé de bottes en caoutchouc jaunes... La police demande à toute personne pouvant apporter des éléments d'information de prendre contact avec le commissariat de Duluth... Nous rappelons que ces enfants sont tous âgés d'une dizaine d'années. Les autorités prévoient d'organiser une battue. Espérons que les enfants seront retrouvés avant que le temps se gâte!...

La neige ne cessera de tomber doucement de toute la journée. Tout à leurs préparatifs, il y a peu de chance que les détectives s'aperçoivent du temps qui passe et du fait que Joseph De Forrest n'est toujours pas rentré. Vers 17 heures, Herbert De Forrest voyant la nuit tomber, viendra trouver les détectives pour leur demander s'ils n'ont pas de nouvelles de son frère.

Si les détectives décident de partir à sa recherche, ils découvriront sa voiture dans un fossé, à l'entrée de la propriété. Joseph «Les Crocs» De Forrest a visiblement perdu le contrôle de son véhicule alors qu'il regagnait le manoir. La carrosserie est recouverte d'une fine couche de neige, et le moteur est froid. La réussite d'un jet d'Idée permettra d'en déduire que l'accident à dû se produire au moins deux heures auparavant. La portière du conducteur est ouverte. Le pare-brise est fissuré. Un jet réussi sous T.O.C. permettra de découvrir des traces de sang sur le volant et le tableau de bord. A moins qu'ils ne le devinent par eux-même, la réussite d'un jet d'Idée indiquera aux détectives que la tête du conducteur a dû heurter le pare-brise lors de l'accident. Cependant, il ne subsiste aucune trace de Joseph De Forrest...

Malgré le choc, l'autoradio fonctionne encore...

(...) Nous interrompons nos programmes pour annoncer que le shérif Cook en accord avec le maire Thompson, a décidé d'organiser demain matin, une battue pour retrouver les traces des enfants disparus ces derniers jours. Tous les volontaires devront se trouver à 9h à l'Hôtel de Ville.

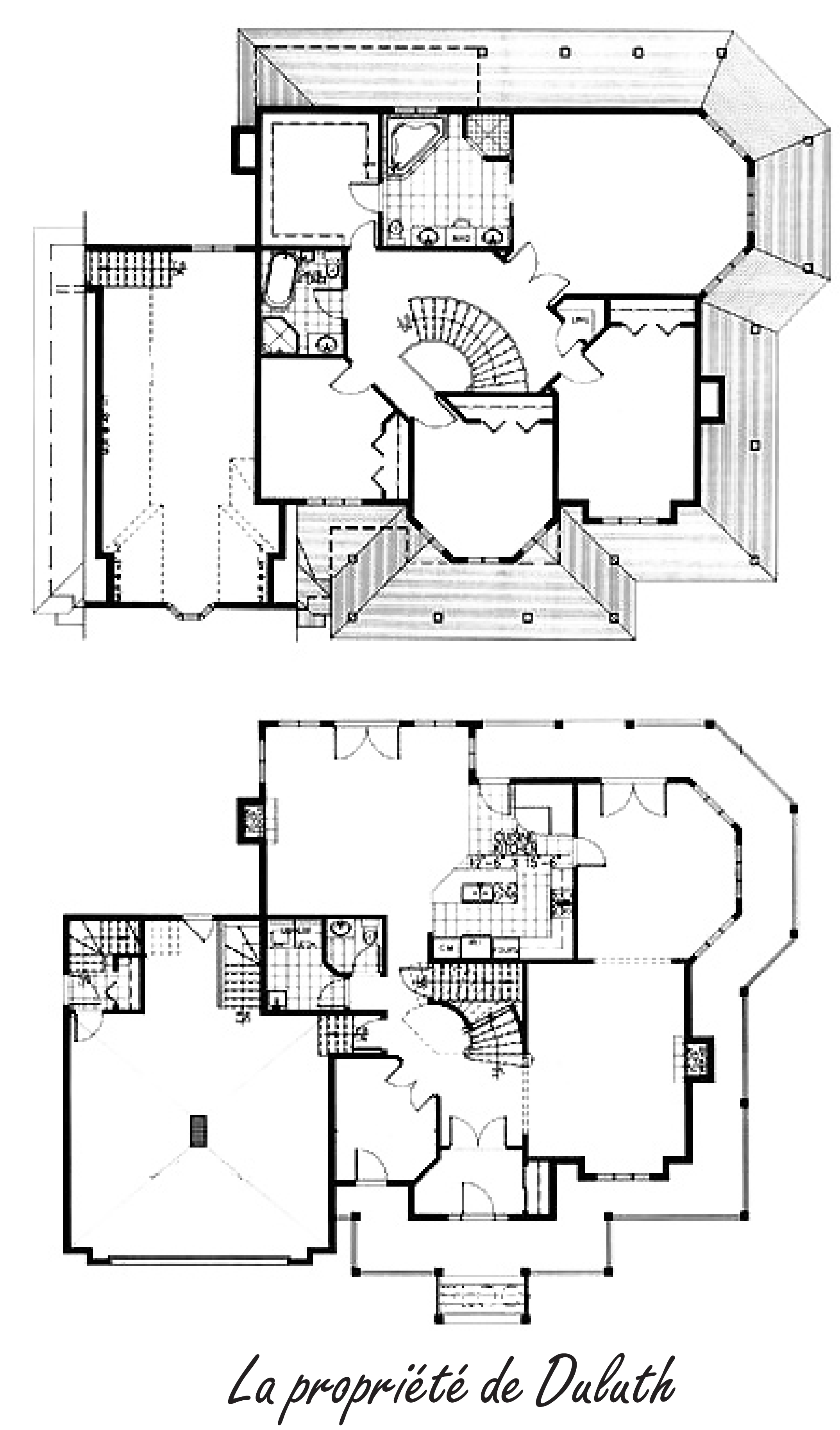
Sur la banquette arrière, sont posées les courses que Joseph a faites durant l'après-midi, ainsi que le journal local. Un jet réussi sous Bibliothèque réussi permettra d'y découvrir l'article suivant :

VANDALISME DANS UN MAGASIN DU CENTRE-VILLE

Au beau milieu de la nuit d'avant hier, le tailleur S. Hinterstoisser a été réveillé par un bruit de bris de vitre et d'une porte que l'on défonce. Aussitôt prévenue par M. Hinterstoisser, la police a constaté que l'échoppe avait été fracturée, mais de l'intérieur. Un grand miroir en pied a été brisé, rien n'a été volé. Escroquerie à l'assurance ou véritable casse-tête, votre quotidien vous tiendra au fait du déroulement de cette affaire!

Le coffre de la voiture est fermé à clef. Un jet réussi sous Mécanique permettra de forcer la serrure. A l'intérieur les détectives découvriront un ciré d'enfant de couleur rouge et une botte en caoutchouc jaune...

NOTE AU GARDIEN : N'oublions pas que la scène a lieu après la tombée de la nuit. Les détectives la découvriront à la lumière des phares de leur voiture et de leurs lampes torches s'ils s'en sont munis. La neige n'a pas cessé de tomber et aucune trace de pas n'est visible aux alentours de la voiture.



La propriété de Duluth

NOTE AU GARDIEN : Le Gardien est libre de dessiner lui-même le plan du manoir. Il sera même intéressant d'y associer les Joueurs. Dans ce cas, il ne sera pas très dur d'adapter ce scénario (et tous ceux dont l'action se déroule dans la propriété de Duluth) de manière à ce que les événements prévus puissent se dérouler de manière logique et appropriée.

Que font ces vêtements d'enfant dans le coffre de la voiture? Y-a-t-il un lien entre les disparitions d'enfants et celle de Joseph «Les Crocs»? Est-il encore en vie? Les conditions météorologiques s'aggravant d'heure en heure, il ne reste que peu de temps pour organiser des recherches efficaces.

LA NUIT DE TOUS LES DANGERS

A donf' dans la drepou

La nuit du 21 au 22 Décembre va connaître une aggravation météorologique qui restera longtemps gravée dans la mémoire des habitants de la contrée.

Pour trouver une piste, les détectives devront débuter leurs recherches depuis le lieu de l'accident. Après avoir parcouru un kilomètre dans la forêt en direction de l'ouest, les détectives qui réussiront un jet sous T.O.C.-20%, pourront remarquer une masse sombre partiellement recouverte de neige. Il s'agit des vêtements de Joseph «Les Crocs» De Forrest. La chemise, le pull et la veste sont tachés de sang. Nul besoin de réussir un jet d'Idée pour réaliser qu'un homme nu ne peut supporter bien longtemps la température ambiante...

La réussite d'un jet sous Suivre Une Piste permettra de découvrir des traces de pieds nus dans la neige. La réussite d'un jet sous T.O.C. (ou sous Idée) fera remarquer qu'il s'agit d'une pointure bien inférieure à celle de Joseph «Les Crocs».

La réussite d'un deuxième jet sous Suivre Une Piste conduira les détectives à un endroit moins boisé, au sommet d'une petite butte. Ils y trouveront Joseph, attaché par les poignets à une branche; ses pieds touchent à peine le sol.

Un jet réussi sous T.O.C. révélera des empreintes de pas tout autour du malheureux. Il s'agit toujours de la même paire de pieds.

Joseph «Les Crocs» est plongé dans un demi coma. Son visage est ensanglanté et ses mains et ses pieds sont déjà gelés. La réussite d'un jet sous Psychologie indiquera qu'il souffre d'un choc psychique. Il a un regard de dément, ses yeux roulent dans tous les sens et, par moment, se révulsent. Il a au plus vite besoin de premiers soins et de vêtements. Herbert De Forrest se dévêtira en grande partie pour couvrir son frère moribond.

Ne pouvant amener de véhicule jusque là, les détectives devront transporter le blessé jusqu'à la route. C'est ce moment que choisira Bartello pour lancer sa première attaque contre les membres de Nightmare.

Come with the wind

Profitant de l'instabilité météorologique, Bartello va utiliser le sort Provoquer une Tempête pour déchaîner un blizzard. Les détectives vont être emportés par un véritable maelström de givre et de neige. La nuit résonnera des hurlements du vent, empêchant toute concertation sur la marche à suivre. Les malheureux seront rapidement engloutis par une masse de neige tourbillonnante rendant toute vision impossible à plus d'un mètre. Luttant contre le vent, ils ne pourront absolument pas rester en groupe. Herbert restera avec son frère et l'un des détectives (celui effectuant le plus mauvais résultat sur un jet sous Chance). Les autres seront disséminés en groupes de deux ou trois. Ainsi répartis, ils vont vivre un véritable enfer durant plus d'un quart d'heure.

NOTE AU GARDIEN : N'hésitez pas à faire prendre conscience aux joueurs de tous les dangers que peut représenter une telle situation. Bartello ne s'épuise pas pour rien...

Au bout d'un quart d'heure, le vent tombera, permettant une progression au milieu des congères. Les détectives devront réussir un jet sous Dessiner Une Carte pour pouvoir se repérer par rapport à la route. Il leur faudra réussir un second jet pour avoir une idée de l'endroit où le groupe à été séparé.

Les Vampires Stellaires

Le détective resté avec les frères De Forrest n'aura pas le le temps de s'ennuyer. Dès que le vent tombera, il entendra d'étranges ricanements au dessus de lui. La réussite d'un jet sous Mythe De Cthulhu lui fera penser à des ricanements de Goules.Il s'agit en fait d'un Vampire Stellaire, invoqué et contrôlé par Bartello qui compte offrir à sa créature une bonne dose de sang humain. Le Vampire Stellaire se jettera en premier lieu sur le blessé



Joseph «Les Crocs» De Forrest a rendez-vous avec son destin...

et se repaîtra de son sang ; se rendant ainsi visible pour 1D6 rounds. Les deux témoins devront réussir un jet sous la SAN pour ne perdre qu'1 point de SAN ; en cas d'échec ils perdront 1D10 points de SAN.

Le pauvre Joseph «Les Crocs» ne survivra pas à l'assaut du Vampire Stellaire. A moins qu'il ne lui reste plus que quelques points de Vie (auquel cas elle préférera battre en retraite et repartir vers les étoiles) la créature s'attaquera ensuite au deuxième des frères De Forrest. Les détectives absents devront réussir un jet sous Ecouter pour percevoir les échos de l'affrontement. Ceux qui avaient précédemment décidé de retourner vers la route mettront 3D6+1 rounds à arriver en renfort ; les autres mettront 1D6+2 rounds.

Si les détectives ont pris des chiens avec eux, les bêtes terrorisées refuseront d'avancer à moins de 100 mètres du Vampire Stellaire.

Premier Vampire Stellaire

FOR	20	INT	10	CON	10
POU	16	TAI	24	DEX	9
PdV	17				

Bonus aux Dommages +2D6

Armes	**Att.**	**Dommages**
Serres	40%	1D6+2D6
Morsure	80%	1D6 pts de FOR/round

Armure

4 pts de cuir, plus l'invisité

SAN

Perte de 0/1D10 points de SAN.

Retour au manoir

L'accalmie ne va pas durer longtemps, mais cette fois-ci ce sont les éléments qui vont agresser les détectives. Un blizzard (très naturel celui-ci, mais non moins dangereux) se mettra de la partie. Les détectives n'auront pas le choix : ils devront rentrer au plus vite s'ils ne veulent pas succomber au froid et à la fatigue. Il leur sera impossible de rentrer à temps s'ils s'encombrent du corps. Il devront donc le laisser sur place en attendant de pouvoir venir le récupérer.

S'ils rejoignent le manoir en voiture, le conducteur devra réussir un jet sous Conduire Automobile pour ne pas perdre le contrôle de son véhicule. Si cela devait se produire, regagner le manoir à pied coûtera 1D2 points de Vie à tous ceux qui rateront un jet sous 2xCON.

Le manoir

Afin d'avoir plus de renseignements sur la créature qui a tué Joseph «Les Crocs», Agatha Jason ou Patrick devront jeter un œil dans leurs vieux grimoires. Une description effroyablement fidèle peut être trouvée, grâce à la réussite d'un jet sous Bibliothèque, dans le De Vermiis Mysteriss écrit en latin par Ludvig Prinn (récupéré chez Graham Bonnet dans *LA MORT VOUS CHERCHE…/Dust to Dust*). Cette description correspondra en tous points à la bête immonde rencontrée dans les bois.

NOTE AU GARDIEN : L'électricité étant coupée, les recherches devront se faire à la lumière d'une lampe à pétrole ou d'une bougie. De plus, un seul détective à la fois peut étudier le livre de Ludvig Prinn. S'il ne connaît pas la Terrible Malédiction d'Azathoth, il lui sera alors possible de l'apprendre. Pour ce faire, il lui faudra réussir un jet sous 3xINT. En cas d'échec un autre détective pourra tenter de l'apprendre. Les jets sous 3 x INT seront effectués par le Gardien qui sera seul à connaître le résultat. Lorsque l'un des détectives décidera d'utiliser la Terrible Malédiction d'Azathoth, il perdra 1D6 points de SAN, 4 points de Magie et devra réussir un duel de points de Magie sur la table de résistance. Bien sûr, la perte de points de SAN et de Magie n'aura pas lieu si le sort n'a pas été appris correctement.

Bartello va continuer à harceler les membres de Nightmare. Vers 21h, des ricanements sinistres se feront entendre. Il s'agit d'un second Vampire Stellaire, envoyé cette fois-ci, à l'intérieur du manoir. La créature assoiffée de sang humain est tapie dans un coin sombre du grenier, attendant l'apparition de ses proies.

Deuxième Vampire Stellaire

FOR	26	INT	10	CON	13
POU	15	TAI	26	DEX	9
PdV	19				

Bonus aux Dommages +2D6

Armes	**Att.**	**Dommages**
Serres	40%	1D6+2D6
Morsure	80%	1D6 pts de FOR/round

Armure

4 pts de cuir, plus l'invisibilité

SAN

Perte de 0/1D10 points de SAN.

Si la Terrible Malédiction d'Azathoth est utilisée avec succès, elle ne servira qu'à retenir le Vampire Stellaire assoiffé pendant 2 rounds. Pour l'obliger à partir, il faudra relancer le sort avec succès, ou lui faire perdre plus de 15 points de Vie.

Eldridge pique sa crise

Dès qu'ils se seront dégagés des serres du Vampire Stellaire, les détectives entendront le bruit d'une fenêtre qui éclate et des cris en provenance du rez-de-chaussée. Ils y trouveront Roy Eldridge en proie à une profonde stupeur, les yeux fixés sur une fenêtre du salon. La fenêtre a volé en éclat vers l'intérieur. Les volets ont été arrachés. Le blizzard s'étant calmé, ce ne peut être l'œuvre du vent…

La réussite d'un jet sous Psychanalyse permettra de calmer Eldridge et de l'interroger sans crainte d'une rechute. Si le jet est raté, le pauvre homme piquera une crise de nerfs, hurlant, pleurant, et demandant à Dieu qu'il lui accorde sa miséricorde. Une bonne paire de gifles le calmera un instant. Cependant, les détectives devront le ménager pour qu'il ne retombe pas en stupeur, sa santé mentale risquant de ne pas résister à l'évocation immédiate de ce qu'il vient de vivre.

Eldridge finira par éclater en sanglots nerveux et incontrôlables. La santé mentale d'Herbert commencera également à vaciller. Nerveusement très ébranlé par ces dernières heures, il ne sera plus d'aucune utilité aux détectives ; pas plus qu'Eldridge, d'ailleurs.

Le témoignage de Roy Eldridge

«J'ai entendu un craaak énorme qui provenait du salon... Je suis venu voir... Les volets avaient été arrachés... Je me suis approché de la fenêtre... La tempête était passée, le ciel était découvert... La lune était pleine, on y voyait bien clair... On y voyait clair... On y voyait...»

NOTE AU GARDIEN : Si les détectives n'ont pas réussi un jet sous Psychanalyse, le Gardien devra faire effectuer un jet sous la SAN d'Eldridge (55) à l'un des joueurs. En cas d'échec, Eldridge retombera en stupeur. Sinon, il poursuivra son récit. Procédez de la même façon pour chaque paragraphe du récit d'Eldridge.

«(...) Il est apparu sur la droite... Son corps était aussi blanc que la neige et brillait sous la lune... Il avait encore un morceau de volet à la main... Son visage était horrible, ses yeux étaient morts... Ooooooh mon Dieu, protégez moi!...»

«(...) Il a bondi sur la fenêtre... Tout a explosé, le froid s'est engouffré... J'étais pétrifié, incapable du moindre geste... Mais j'ai quand même pu le reconnaître... Il était nu et blanc comme un ver... C'était ton frère, Herbert ! C'était Joseph !...»

De la neige dans les traces

La réussite d'un jet sous T.O.C. fera remarquer la présence de traces de pas dans la neige. Il s'agit apparemment de pieds nus de la pointure de Joseph «Les Crocs». Une série de jets réussis sous Suivre Une Piste mènera les détectives à travers le parc, dans la forêt. La tempête ayant cessé, et le ciel s'étant éclairci, il est probable qu'ils aient décidé de prendre les chiens. Dans ce cas, les bêtes feront preuve d'une réticence de plus en plus marquée à suivre la piste de Joseph «Les Crocs». Après environ trois quarts d'heure d'une progression lente et pénible, la réussite d'un jet sous T.O.C. permettra d'apercevoir à la lueur de la lune (ou dans le faisceau d'une lampe), les jambes nues d'un corps allongé dépassant de derrière un tronc d'arbre. En s'approchant, les détectives découvriront le corps de Joseph «Les Crocs».

Joseph «Les Crocs» Zombie

A peine se seront-ils penchés au dessus de lui qu'il ouvrira les paupières, découvrant deux astres morts. Il attrapera la personne la plus proche et tentera de l'étouffer en la serrant de ses bras puissants contre sa poitrine (Cf. compétence Lutte dans *AdC*). Le cadavre se mettra alors à hurler et à rire de façon démentielle, particulièrement éprouvante pour les nerfs. La victime du cadavre de Joseph «Les Crocs» devra réussir un jet sous Lutte pour ne pas subir les dommages dus à l'écrasement, puis surmonter la FOR de Joseph pour échapper à l'emprise. Les détectives pourront évidemment conjuguer leurs efforts et additionner leurs FOR respectives pour séparer le Zombie de sa victime.

NOTE AU GARDIEN : Voir Joseph De Forrest «reprendre du service» coûtera 1D8 points de SAN aux détectives qui rateront un jet sous la SAN.

Les armes à feu n'auront que peu d'effet sur le Zombie. Les projectiles le feront tressauter, un gargouillis horrible s'échappera de sa gorge et quelques lambeaux de chair morte seront arrachés tout au plus. Il perdra 1 point de Vie par blessure provoquée par une arme à feu et les armes blanches ne lui infligeront que la moitié des dégâts normaux. Par contre, un Empale réussi avec une lame tranchante aura pour effet de lui sectionner une partie du corps (tête, bras ou jambe). Joseph «Les Crocs» ne s'arrêtera pas pour autant de tenter d'étouffer sa victime. Pour venir à bout du cadavre de Joseph, les détectives devront le tailler..., lancer la Terrible Malédiction, ou absorber le point de POU dont il dispose grâce à un objet enchanté (l'ombrelle d'Agatha, par exemple), l'idéal étant encore de prononcer, à l'envers, le sort Créer un Zombie.

Joseph «Les Crocs» Zombie

FOR	24	DEX	9	INT	0
CON	25	APP	0	POU	1
TAI	21	SAN	0	EDU	0
PdV	23				

Bonus aux Dommages +2D6

Armes	Att.	Dommages
Lutte 30%		

SAN

Perte de 0/1D8 points de SAN.

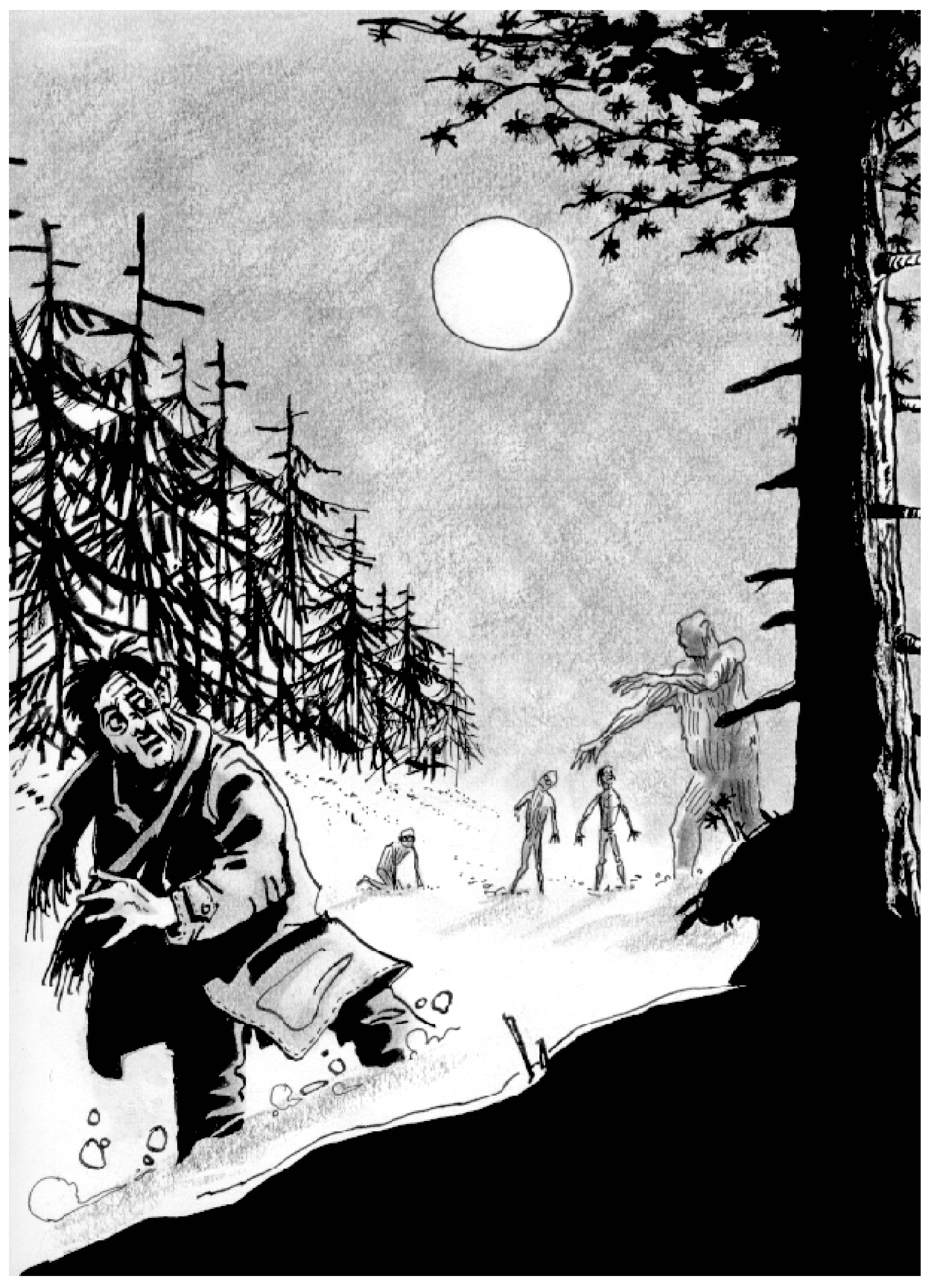
Si le détective enlacé par Joseph «Les Crocs» perd un tiers de ses points de Vie, il devra alors réussir un jet sous la SAN pour ne pas perdre 1D3 points de santé mentale. Prise de panique, la victime aurait alors un malus de 10% à tous ses jets de dés.

Les Enfants Zombies

Lorsque les détectives seront venus à bout du cadavre de Joseph «Les Crocs», la réussite d'un jet sous Ecouter leur permettra d'entendre des pleurs d'enfants. A une centaine de mètres de l'endroit où ils se trouvent, en direction de la grotte, ils apercevront (à condition de réussir un jet sous T.O.C.) une petite forme pelotonnée contre une souche. En s'approchant, ils découvriront une fillette d'une dizaine d'années. Son corps dénudé, couvert par endroit de sang gelé, est agité de frissons. Nul doute qu'au moins un des détectives n'ira lui porter secours. Mal lui en prendra, car à peine sera-t-il près de la fillette que celle-ci lèvera la tête, le fixant de ses yeux morts, la gorge proprement tranchée...

NOTE AU GARDIEN : Une telle vision nécessitera la réussite d'un jet sous la SAN pour ne pas perdre 1D3 points de SAN. De plus, si le détective râte son jet sous la SAN, il perdra toute initiative durant le premier round de combat.

La fillette se jettera alors sur le détective, tentant de le mordre et de le griffer cruellement. Au même instant, les deux autres enfants disparus se jetteront des arbres (où ils s'étaient cachés) sur les détectives les plus proches, les attaquant de la même façon que la fillette. Les deux garçonnets ont également été égorgés. L'un d'eux a eu l'un de ses bras tranché et tous les Enfants Zombies ont eu la langue arrachée...



Il était trois petits enfants, qui s'en allaient glaner aux champs…

Les Enfants Zombies

FOR	7	8	10
CON	7	10	10
TAI	3	4	4
DEX	5	2	7
APP	2	2	2
SAN	0	0	0
INT	0	0	0
POU	1	1	1
EDU	0	0	0
PdV	5	7	8

Armes	Att.	Dommages
Morsure	40%	1D3
Griffes	30%	1D2

SAN

Perte de 0/1D3 points de SAN.

Appliquer les mêmes règles concernant les dommages que pour Joseph «Les Crocs» Zombie.

Il va sans dire que tuer un enfant (même s'il s'agit d'un Zombie) ne peut laisser de marbre. Les détectives devront donc réussir un jet sous la SAN ou perdre 1D3 points de SAN lorsqu'ils en seront venus à bout.

La réussite d'un jet sous T.O.C. puis sous Suivre Une Piste permettra au groupe de suivre les traces de pieds des enfants dans la neige.
Ces traces mènent à la grotte de Mellyson...

La grotte

Arrivés à une quinzaine de mètres de l'entrée de la grotte, un brouillard très dense apparaîtra depuis l'intérieur, empêchant quiconque de voir ce qui s'y passe pendant 10 rounds (Amédéo Bartello a invoqué la Brume de Releh). Dans les secondes qui suivront, les détectives entendront une étrange mélodie produite par une flûte.

NOTE AU GARDIEN : Le sorcier utilise maintenant le sort Flûtes de la Folie. Tout personnage qui se trouvera à portée d'ouïe et qui ratera un jet sous la SAN perdra 5 points de SAN et sombrera dans la folie pendant 1D10 jours. Pendant cette période il grattera frénétiquement le sol, se griffera, se mordra et hurlera de terreur dès qu'on posera la main sur lui. Les détectives qui réussiront leur jet sous la SAN, ne perdront qu'1D2 points de SAN et devront effectuer un nouveau jet sous la SAN tous les 5 rounds, jusqu'à ce que la flûte n'émette plus le moindre son.

Amédéo Bartello

FOR	18	DEX	16	INT	18
CON	14	APP	8	POU	22
TAI	10	SAN	0	EDU	18
PdV	12				

Bonus aux Dommages +1D4

Armes	Att.	Dommages
Rasoir	70%	1D4+1D4
Cran d'arrêt	65%	1D4+1D4

Sorts

Appeler Yog-Sothoth ; Créer une Faille dans le Temps ; Créer un Portail ; Créer un Zombie ; Enchanter une Flûte ; Flûtes de la Folie ; Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire ; Invoquer la Brume de Releh ; Poing de Yog-Sothoth ; Provoquer une Tempête ; Signe de Voor.

La Faille dans le Temps

Bartello est l'un des rares êtres humains a avoir compris le sort Créer une Faille dans le Temps. Le sorcier a couvert les murs de la grotte de signes propres à Yog-Sothoth en utilisant notamment le sang de ses victimes. Puis il a ouvert une brèche dans le temps, remontant à un million d'années dans le passé, se ménageant ainsi une porte de sortie à la mesure de sa folie. Il suffira d'un round à Bartello pour activer le portail. Une partie de la paroi de la grotte deviendra translucide, laissant percer une lumière solaire quelle que soit l'heure à laquelle le sort a été lancé.

Les Proto-Humains à Fourrure d'Hyperborée

Si un (ou plusieurs) détective inconscient décide de poursuivre Bartello à travers la Faille dans le Temps, il perdra un point de POU et un point de SAN en traversant le portail. Une fois «de l'autre côté», un jet réussi sous Botanique ou Idée lui fera comprendre qu'il se trouve à une époque antédiluvienne. A peine en aura-t-il pris conscience qu'il sera attaqué par cinq Proto-Humains à Fourrure d'Hyperborée (des humanoïdes velus, adorateurs de Tsathoggua et de ses serviteurs). Le (ou les) détective aura alors tout intérêt à traverser à nouveau la Faille dans le Temps pour revenir en 1936, car le portail cessera d'être activé 10 rounds après le premier passage. Bartello étant le seul à pouvoir le réactiver, il y a peu de chance pour que le malheureux détective donne de ses nouvelles avant longtemps...
Une fois revenu en 1936, le joueur ayant le moins de Chance devra réussir cinq jets sous cette caractéristique. A chaque échec, un Proto-Humain à Fourrure d'Hyperborée franchira la Faille dans le Temps, à la poursuite de son gibier. Surpris par le changement de conditions (lumière et météo), les Proto-Humains à Fourrure perdront un round avant d'attaquer.

Les Proto-Humains à Fourrure d'Hyperborée

PdV 13

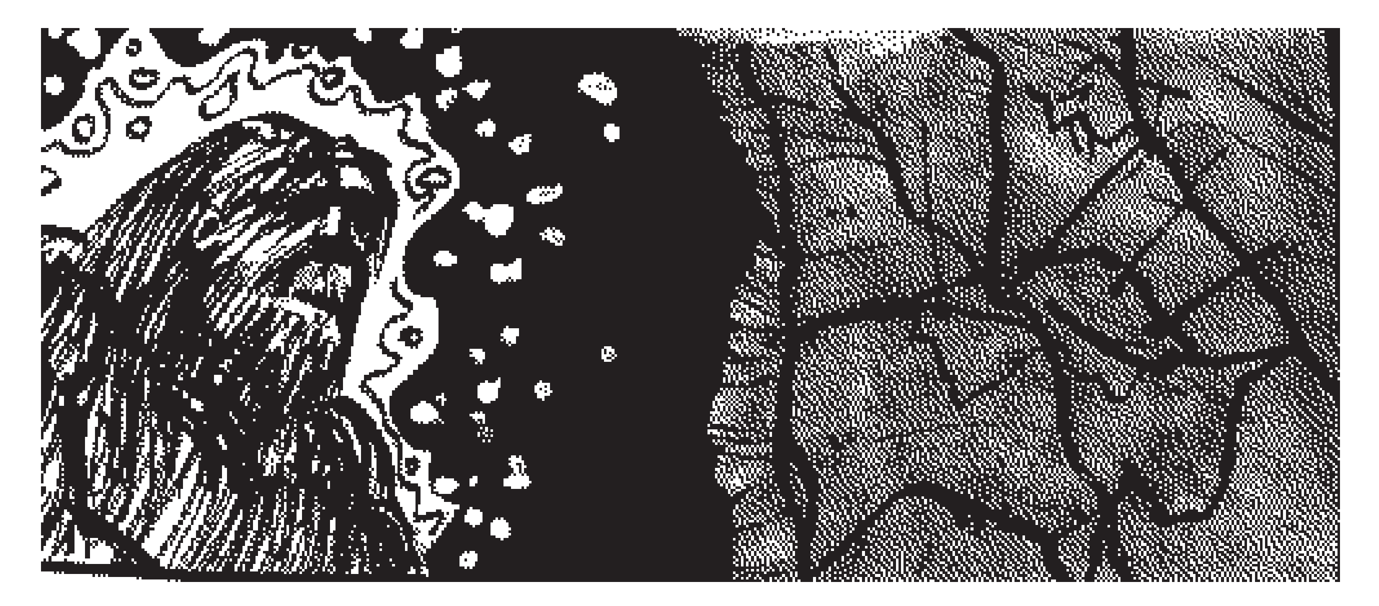
Armes	Att.	Dommages
Masse	55%	1D6
Lance	40%	1D6+2
Morsure	40%	1D3

SAN

Perte de 0/1D4 points de SAN.

«Ma grotte!» (J. Mellyson)

La plupart des peintures rupestres, reproduites patiemment et scientifiquement par Jason Mellyson, auront été effacées ou recouvertes par un enchevêtrement de signes ignobles, semblables à ceux couvrant les murs de la grotte de Francetti (Cf. *Qui Part à la Chasse...*).
Dans un recoin obscur, s'étale une litière immonde. Ca et là, gisent d'immondes témoignages de la folie de Bartello, un bras d'enfant portant des traces de morsures



humaines, ainsi qu'une ou deux langues humaines gelées. Cette découverte fera perdre 1D3 points de SAN si un jet sous la SAN est raté.

NOTE AU GARDIEN : Au moment où les détectives l'affronteront, Bartello n'aura plus que 15 points de Magie et 15 points de POU. Il continuera à perdre 5 points de Magie tous les 5 rounds tant qu'il jouera de la flûte, et ne pourra rien faire d'autre. Seule une blessure le fera cesser de jouer. Si la situation devient critique pour lui, il tentera de s'enfuir par la Faille dans le Temps, en emportant avec lui la flûte enchantée et la version grecque du *Necronomicon*. Si Bartello ne peut s'enfuir par la Faille dans le Temps, il tentera d'utiliser la magie jusqu'à son dernier souffle. Les détectives, en l'éliminant, pourront récupérer la flûte et le *Necronomicon*.

Un Nouvel Artefact : La Flûte Enchantée

Longue de 27 cm, elle est faite d'un métal qu'un jet réussi sous Chimie identifiera comme du bronze. La disposition des trous qui la garnissent constitue une véritable torture pour celui qui tenterait d'en tirer le moindre son. L'instrument est totalement recouvert d'une épaisse couche de matière brunâtre qu'un deuxième jet réussi sous Chimie identifiera comme du sang. La réussite d'un jet sous Archéologie permettra d'estimer la fabrication de l'instrument au Moyen-Age. La flûte contient encore 3 points de POU et permet ainsi d'augmenter de 30% les chances d'invoquer un Serviteur des Dieux Extérieurs.

Un Nouveau Sort : Signe d'Alkindi

Il s'agit d'un geste pratiqué de la de la main gauche. Le pouce et l'auriculaire se joignent. L'index, le majeur et l'annulaire sont tendus. Le sorcier doit ensuite murmurer la formule :

«*Ya'kûb ibn Ishâk ibn Sabbah al-Kindî*»

Le sorcier semble alors entouré d'une aura. Il voit ses caractéristiques augmenter de 2 points pendant 1D6 rounds. Durant ce laps de temps, la chance de réussite de toutes ses attaques physiques augmente de 20% et il bénéficie automatiquement d'un bonus aux dommages de 1D6.

Ce sort coûte 1 point de POU et 1 point de SAN.

Epilogue

Quiconque ayant un tant soit peu de bon sens, et ceci que Bartello ait été éliminé ou non, décidera d'effacer les ignobles graffitis souillant les peintures de Mellyson. Ce travail prendra le reste de la nuit. Un Signe des Anciens judicieusement placé, empêchera que pareille mésaventure ne se reproduise en ces lieux.

Pour avoir éliminé Bartello, les détectives gagneront 1D10 points de SAN. Grâce au *Necronomicon* (attention à la perte de points de SAN!), les détectives pourront apprendre en priorité les sorts suivants : Signe de Voor, Signe d'Alkindi, Créer un Portail, Hypnotisme, Lévitation, Flûtes de la Folie.

Nous laissons au Gardien le soin d'organiser la battue des citoyens de Duluth en vue de retrouver les enfants disparus. Il y a de fortes chances pour qu'un groupe de volontaires se présente dans la matinée au manoir afin de demander l'autorisation de fouiller la propriété (il n'est absolument pas question de mandat pour l'instant). Un refus de la part de Nightmare sera très mal perçu par la population et les autorités, qui feront tout pour revenir avec la loi de leur côté. Ce laps de temps sera cependant suffisant pour faire disparaître les corps et les pièces à conviction compromettantes, si ce n'est pas déjà fait.

Pour un handicapé, prendre le zinc pendant l'hiver est un véritable exercice de style ! C'est un peu comme mettre du poil à gratter dans l'slibard d'un manchot... C'est une sacrée galère pour vous y faire entrer, vous installer et vous en faire sortir. Je sais, y'a des soutes à bagages, mais ça la fout «malle»... Et pis avec ce temps, ce blizzard, on avait les jetons de se ramasser avec ce coucou... Je sais bien que physiquement, j'ai plus grand chose à perdre, mais tout de même...

J'en étais là dans ma gamberge quand Salvatore me signala par un coup de klaxon, que nous abordions le chemin menant au manoir. Nous étions enfin arrivés. Au soir du 31 décembre 1936, Sal et moi on venait fêter ça «en famille». Il arrêta la voiture devant le perron et klaxonna plusieurs fois. C'est alors qu'il me portait dans ses bras pour m'installer dans ma charrette qu'Agatha apparut. Petite mine mais ravissante ; un sujet sur lequel je m'étendrais volontiers, pensai-je, mais basta ! Elle descendit prestement les marches de l'escalier, les mains jointes sur sa poitrine puis s'écria :
- Mon Dieu !
- Appelle-moi Chuck... répondis-je gentiment.
- Je vois que tu vas mieux, se réjouit-elle.
- Faut pas pousser, ricanai-je.

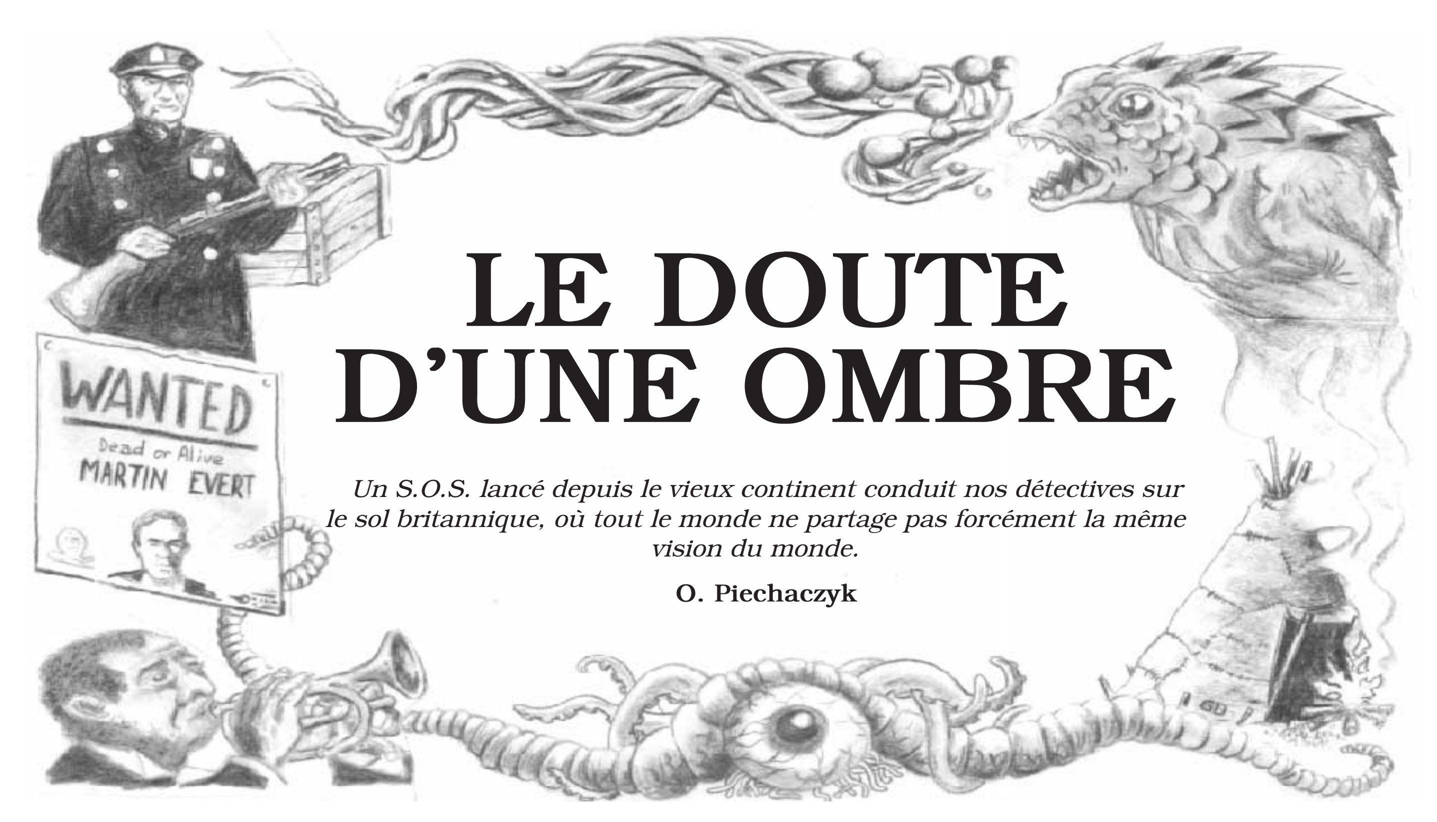
Il fallut très peu de temps pour nous installer. Ces retrouvailles nous faisaient du bien. Cette fête du Nouvel An nous aiderait peut-être à effacer toutes les turpitudes de l'année passée. Tout le monde était là, ou presque.
Patrick était dehors, vêtu uniquement d'un pagne. Levant et baissant les bras et se frottant le corps avec de la neige, il s'essayait certainement encore à un nouveau rituel indien. Pauvre erre ! pensai-je. Bridgewater nous prépara des cocktails que nous nous enfilâmes en écoutant Mellyson résumer leur anicroche d'avant Noël en marchant de long en large, serré dans son peignoir. Morgenduft essayait de comprendre ce que Sal lui avait griffonné sur un bout de papier, concernant une augmentation de salaire. Harry mettait la dernière main à la réparation d'un phono. Tout était normal.

La soirée du réveillon eu du mal à démarrer. Les sourires quelques peu figés, finirent tout de même par s'éclaircir après quelques verres. La bouffe était copieuse et Sal en tenait une bonne. Il se mit à rire en essayant de raconter une histoire. Il poussa soigneusement quelques borborygmes.
- On ne comprend rien ! s'écria Patrick.
- C'est pas une raison pour lui couper la parole, s'esclaffa Bridgewater, qui à mon avis, avait les dents du fond qui baignaient depuis lulure...
- Mais que dit-il ? renchérit Patrick.
- Dans quelle langue faut-il te le dire ? sourit Agatha.
- Mais ce qu'il dit n'a aucun sens, s'énerva Patrick.
- Là, c'est sa parole contre la votre, ajouta malicieusement Aaron.
- Incroyable ! s'étonna Patrick.
- Il vient de nous poser une devinette, dis-je sérieusement.
- Vous vous foutez de moi !!! finit par exploser Patrick.
- Non, j'ai même la réponse sur le bout de la langue, pouffa Harry.
- Alors Patrick, tu donnes ta langue au chat ? surenchérit Jason.
Nous éclatâmes d'un fou-rire général. C'était enfin parti. Je les retrouvai.

La fête continua jusque tard dans la nuit. Nous baignâmes dans un mélange de fumée de tabac, de vapeurs d'alcool et de standards de jazz. Enfin, tout ce qu'il fallait pour repartir du bon pied... Il nous fallut cependant plusieurs jours pour nous remettre de nos agapes. On avait bel et bien enterré l'année 36 «Château Les Emmerdes, Grand Cru Classé», et avec elle, quelques amis...

La neige avait cessé de tomber et les routes furent rapidement dégagées. Les fourmis me chatouillaient les guitares, j'avais envie de rentrer à Boston. Je pensais au Coffeen's quand j'aperçu Jason à travers la baie vitrée. Il revenait de la boîte aux lettres, grand spectre émacié, le visage enfoui dans un cache nez, serrant le courrier contre sa poitrine de coq. Je l'entendis pénétrer dans le hall, claquer la porte et hurler :
- Agatha, un télégramme pour toi !... Ca vient d'Europe...

Une Histoire de l'Oncle Chuck



LE DOUTE D'UNE OMBRE

Un S.O.S. lancé depuis le vieux continent conduit nos détectives sur le sol britannique, où tout le monde ne partage pas forcément la même vision du monde.

O. Piechaczyk

FAMILY PLOT (COMPLOT DE FAMILLE)

Le 25 novembre 1936, l'Allemagne signe le pacte Antikommintern avec le Japon. Elle se prépare maintenant à le signer avec l'Italie fasciste et l'Espagne de Franco. L'Allemagne, l'Italie et l'Espagne étant "contaminées", Meah organise un réseau d'espionnage à travers l'Europe. Il utilise le plus souvent, comme base, des groupuscules d'extrême droite, fascisants et occultes, déjà existants. En Angleterre, il charge un certain Karl Von Khar d'établir l'antenne.

Subodorant la création d'une formidable puissance militaire dans la plus grande indifférence des pays démocratiques, Stephen Jones se rend en Europe afin d'y recueillir des preuves de ses soupçons.

OK DAK

Le 12 Janvier 1937, Agatha reçoit un télégramme en provenance d'Europe. Envoyé le 2 Janvier, depuis Southampton (Grande Bretagne), il est signé «Dakota».

```
Le télégramme

TROUVE PAPIERS CONCERNANT NIGHTMARE
RAPPORT EVENMTS. DEC. - STOP - POSSEDE
OBJET INTERESSANT - STOP - ENNEMIS COMMUNS
- STOP - BESOIN AIDE - STOP - VIE MENACEE,
VIENS ACCOMPAGNEE - STOP - CONTACTER BEN
WILLIAMS REXHILL (SUSSEX, G.B.) - STOP
- MEILLEURS VŒUX - STOP - BAISERS DAKOTA
- STOP.
```

Dakota est le surnom de Stephen Jones, le frère d'Agatha (Cf. *LA MORT VOUS CHERCHE... /Les Personnages*). Agé de trente neuf ans, le jeune homme turbulent est devenu l'un des experts les plus prisés de la Smithonian Institute. Toujours entre deux bateaux, deux avions ou deux trains, Stephen Jones parcourt le monde, soit à la recherche de pièces archéologiques susceptibles d'être achetées par l'Institut, soit sur les terrains de fouilles patronnées par l'Institut. Agatha pourra préciser que Dakota est en Europe depuis l'automne dernier. Sa dernière lettre remonte à début décembre. Il se trouvait alors à Venise, et parlait de collections privées.

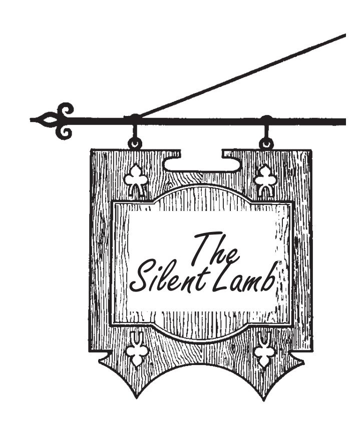
NOTE AU GARDIEN : Si rien ne permet d'affirmer que Dakota est bien l'auteur du télégramme, Agatha n'en doutera pas un seul instant. Quant aux autres, nul doute qu'ils voudront tirer cette affaire au clair.

En compulsant un annuaire britannique, ou en interrogeant les renseignements internationaux, les détectives apprendront que les Williams n'ont pas le téléphone. L'annuaire leur apprendra également que très peu de personnes à Rexhill possèdent une ligne téléphonique (ce qui n'a rien de surprenant en 1937).

Rien ne les empêchera par contre, de tenter leur chance en appelant le pub de Rexhill ; The Silent Lamb (l'Agneau Silencieux) aux heures d'ouverture - 12h à 14h et 17h à 23h (ne pas oublier le décalage horaire). Moyennant près d'une heure d'attente,

REXHILL	22.33
Capitainerie	22.33.01
Douane	22.33.02
Mairie	22.33.03
Police	22.33.04
Pompiers	22.33.05
Poste	22.33.06
Sparks (docteur)	22.33.07
Silent Lamb (pub)	22.33.08

Extrait de l'annuaire téléphonique britannique



le détective demandant l'appel devra réussir un jet sous Chance pour obtenir sa communication. En cas d'échec, il pourra toujours renouveler sa tentative mais à chaque fois, une heure d'attente sera nécessaire...

Au Silent Lamb, c'est Edward Thompson, le patron de l'Agneau Silencieux qui répondra :

- Oui, je connais bien Ben Williams... C'est un retraité de Scotland Yard qui vit à Rexhill depuis cinq ans, avec sa femme, Sally... Des gens charmants, au demeurant... Ils hébergent un jeune américain... Un certain M. Jones, un amateur d'antiquités... Un ami des Williams... Je ne l'ai pas vu depuis avant hier...

Si le détective en communication avec Rexhill, demande à parler à Ben Williams, il devra réussir un jet sous Chance pour que ce dernier soit présent au pub. Williams paraîtra très jovial, discutant de choses anodines, mais glissera de temps à autres quelques mots chuchotés :

- Stephen a disparu... Il comptait sur vous... Venez vite... Vous êtes concernés... Le danger est international...

NOTE AU GARDIEN : Le détective devra réussir un jet sous Ecouter pour comprendre chacune des informations. Ben Williams ne se répétera pas.

Le paquebot Europa quittera New-York le 14 janvier. Il rejoindra Southampton deux semaines plus tard. Le prix des cabines est fixé à 600 $ en première classe, 200 $ en seconde.

Stephen «Dakota» Jones

S'il est vrai que Stephen Jones est un expert de la Smithonian Institute, l'information n'est pas complète. Il travaille également pour le gouvernement américain. Profitant de sa «couverture» d'expert, il sert la plupart du temps, d'agent de renseignement à l'étranger. Et justement, ces derniers temps, Dakota a des renseignements à revendre...

En voyage de prospection à Venise, pour la Smithonian Institute, il fait la connaissance du Comte Allessandro De Buonarotti. Descendant de Michel-Ange, ce riche amateur d'art est farouchement opposé au régime de Mussolini. Le jeune comte confie à Stephen des documents compromettants pour le régime hitlérien. Ceux-ci ont été dérobés par un groupe d'opposants illégaux, dont le comte fait partie. Il s'agit de papiers officiels allemands, informant Mussolini de la production d'armes dans les usines de la Ruhr, d'implantation d'antennes de renseignements dans le monde entier, et de l'échec d'une tentative d'infiltration de la mafia américaine. Les noms *Francetti* et *Nightmare Agency* apparaissent fréquemment en ce qui concerne ce dernier point (Cf. *Qui part à la chasse*).

Aidé par le Comte De Buonarotti et ses hommes, le frère d'Agatha parvient à subtiliser la Clavicule de Salomon, un objet légendaire et mystique alors en transit à Venise (Cf. *La Clavicule de Salomon* à la fin de ce scénario).

Poursuivi par les agents de Meah et de Mussolini, Stephen Jones quitte l'Italie pour Rexhill, où réside l'un de ses contacts britanniques : Ben Williams. Là-bas, Dakota pense avoir mis suffisamment de distance entre lui et les agents ennemis. Il se trompe! Ces derniers ont établi une antenne de renseignement dans le château des St Blaer. Très vite localisé, Dakota a tout juste le temps de prévenir sa sœur Agatha, avant d'être enlevé par les espions allemands en place à Rexhill.

29 JANVIER 1937

Les passagers de l'Europa débarquent à Southampton, sous une pluie fine et glaciale.

Mieux vaut savoir en passant la douane que le port d'armes est strictement prohibé (ou nécessite un permis international), et que les animaux doivent subir une quarantaine par mesure prophylactique.

A leur sortie du port, les détectives pourront aisément trouver une agence de location de véhicules, ou prendre le bus pour Brighton. Le trajet jusqu'à Rexhill durera 2 heures en voiture, 5 heures en bus avec une correspondance d'une heure à Brighton.

Rexhill

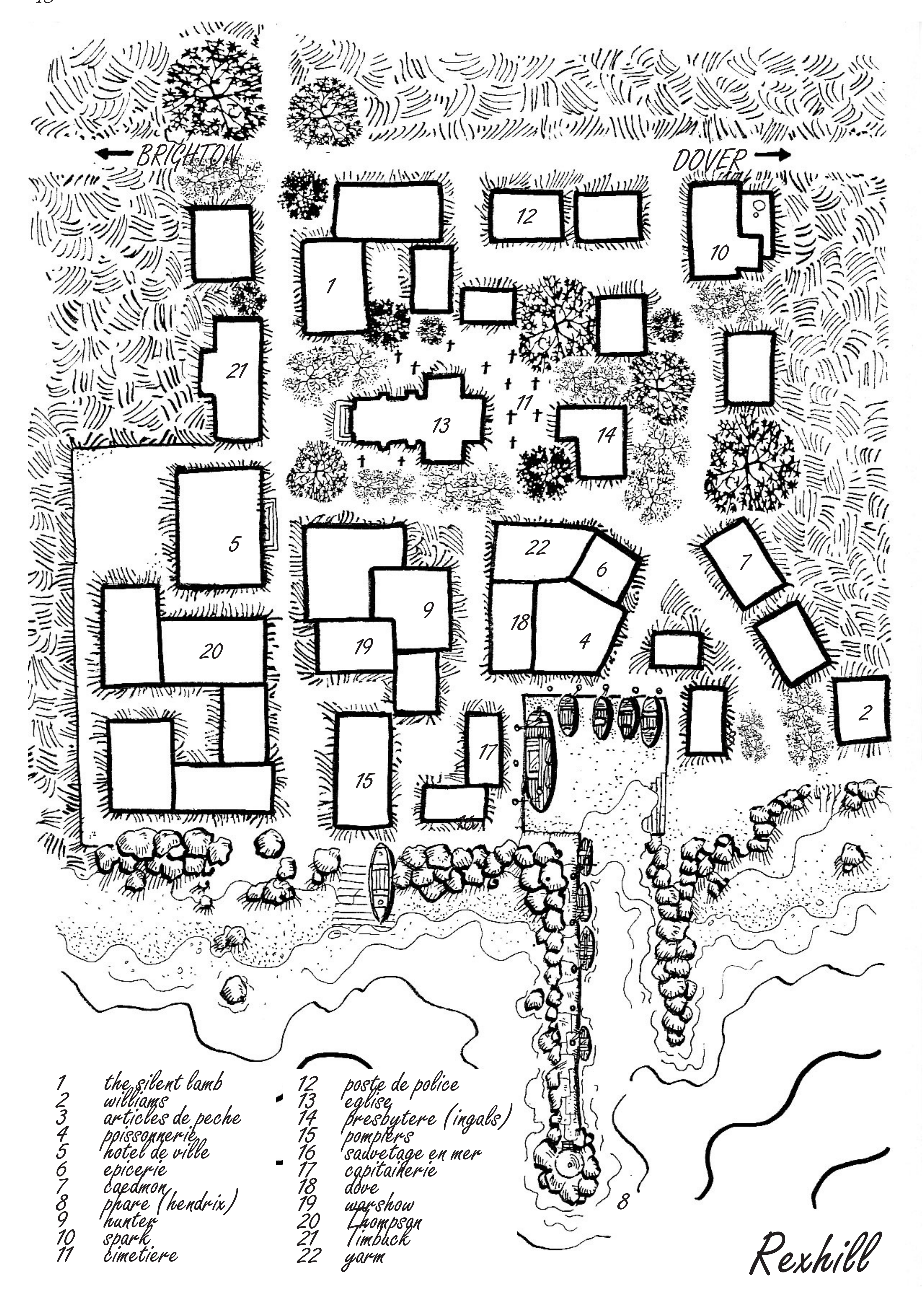
Rexhill est un petit village de pêcheurs où la vie s'écoule au rythme des marées. Outre ses cottages typiques, la région offre aux touristes une autre particularité : le château des St Blaer. Celui-ci date en majeure partie du XIe siècle, mais possède un donjon datant du IXe siècle.

The Silent Lamb, le pub

Situé sur la place centrale et ouvert tous les jours de 12h à 14h et de 17h à 23h, le pub est un endroit de rassemblement pour une grande partie de la population locale. On y joue aux fléchettes, aux échecs, aux cartes et aux dames, toujours devant une bonne chope de bière. Il n'est pas rare qu'un groupe d'habitués se mette à chanter de vieilles folk songs. On peut ainsi assister parfois, à de véritables joutes chantées d'un groupe à un autre.

Edward Thompson

Le pub est tenu par Edward Thompson, un ex-major de l'armée des Indes, qui a gardé une rigueur toute militaire dans son comportement. Il est extrêmement fier d'avoir défendu les couleurs d'Edouard VII, et George V, même s'il y a laissé son œil droit.


BRIGHTON
DOVER
1
2
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
1 the silent lamb
2 williams
3 articles de peche
4 poissonnerie
5 hotel de ville
6 epicerie
7 caedmon
8 phare (hendrix)
9 hunter
10 spark
11 cimetiere
12 poste de police
13 eglise
14 presbytere (ingals)
15 pompiers
16 sauvetage en mer
17 capitainerie
18 dove
19 warshow
20 thompson
21 Timbuck
22 yarm
Rexhill

Edward Thompson : 55 ans

FOR	15	DEX	14	INT	10
CON	15	APP	10	POU	9
TAI	14	SAN	99	EDU	8
PdV	14				

Bonus aux Dommages +1D4

Armes	Att.	Dommages
Poings	65%	1D3+1D4
Tête	55%	1D4+1D4
Nerf de bœuf	60%	1D3+1D4

Les Williams

Les Williams forment un couple de retraités très «british» qui vit à Rexhill depuis cinq ans. Ils habitent dans un cottage, sur la façade maritime du village. La bâtisse, qui n'a qu'un seul étage, est cependant suffisamment vaste pour accueillir Agatha et ses compagnons.

Ben est un ancien inspecteur de Scotland Yard, médaillé lors de la dernière guerre mondiale. Il est passionné par les échecs, l'histoire anglaise et voue un véritable culte pour le vieux whisky. Qui pourrait se douter que derrière sa moustache, sa paire de lunettes cerclées et son éternelle pipe brûlot se cache l'un des cerveaux les plus brillants qu'ait connu Scotland Yard? A ce point brillant qu'il y a quelques temps, en haut lieu, on s'est souvenu de lui lorsqu'il a fallu mettre en place un réseau de renseignements interne. C'est ainsi que cet homme discret, possédant une mémoire d'éléphant, a repris du service pour la couronne, et a fait la connaissance de Stephen Jones. Leur rencontre remonte à 1934. Bien que travaillant chacun pour leur pays respectifs, les deux hommes ont très rapidement sympathisé, parlant de longues heures durant de leurs méthodes de travail. De leurs discussions est née une amitié sincère et forte, dont chacun tire une fierté non exagérée.

Sally est une femme posée et discrète, qui adore son mari. Elle a le charme que dégage ces vieilles dames britanniques. Elle n'est pas au courant des nouvelles activités de son époux et de celles de Stephen Jones, mais se flatte que ce dernier apprécie sa cuisine.

Les Williams feront preuve d'une grande hospitalité envers Agatha et ses compagnons. Ils sont sans nouvelles de Stephen depuis le 16 janvier. Ben Williams leur apprendra tout ce qu'il sait de l'affaire, c'est à dire ce qui a amené Dakota à venir le trouver à Rexhill. Cependant, il ne fera pas état de la fonction de Stephen au sein de l'OSS, pas plus que de la sienne pour le gouvernement britannique. Il ne sait rien de l'objet auquel ce dernier fait allusion dans son télégramme, mais il est, par contre, au courant des papiers trouvés à Venise. Ben Williams n'est pas en possession de ces documents. Il n'a pas prévenu ses supérieurs à Londres de la disparition de l'agent américain pour la simple raison qu'il n'était pas en mission pour eux, mais en «villégiature» à Rexhill. Par contre, dès le 17 janvier, il a signalé la disparition de Stephen au poste de police locale. Pour l'instant les recherches n'ont rien donné...

Ben Williams finira par mentionner le cambriolage dont le couple a été la victime la semaine précédant l'arrivée des membres de Nightmare Inc. Rien ne semble avoir été volé, mais Ben n'exclue pas que l'incident puisse avoir un rapport avec la disparition de Dakota. En revenant de Brighton, où il avait passé la journée avec sa femme, il a trouvé la maison sens dessus dessous, comme si le cambrioleur cherchait quelque chose de précis. A-t-il trouvé ce pourquoi il est venu? Ben Williams n'en sait rien.

Dakota occupait une chambre au premier étage. Ses effets personnels y sont toujours. Les détectives n'y trouveront aucun indice.

Ben Williams prendra alors la parole :

- Dakota n'est pas le genre d'homme à se laisser aller à la psychose : tout en se sachant traqué, il ne se cachait pas, pensant ne rien avoir à craindre à Rexhill. Du moins, c'est l'impression qu'il donnait. Cependant, il m'a dit une fois, quelque chose comme "S'il m'arrivait quelque chose, gardez la tête haute..." mais j'ai peut être mal compris ce qu'il m'a dit...

Informations tirées du journal de Dakota

(...) Francetti était télécommandé depuis Berlin, via Rome, afin d'infiltrer le "Syndicat" américain. L'une des missions de Francetti était d'anihiler Nightmare Inc.

(...) L'Allemagne est en train de réorganiser ses complexes industriels de la Ruhr en usines d'armements. Dakota fait allusion à certains documents entrés en sa possession.

(...) Les nazis ont installé un réseau d'antennes d'espionnage à travers toute l'Europe.

(...) Dakota est entré en possession de la Clavicule de Salomon (voir fin du scénario). L'artefact a été dérobé au professeur Willelm Kuntz (voir plus loin le scénario Ecce Omo/La mission du professeur Kuntz pour plus de précisions) alors qu'il transitait à Venise. Dakota se sent traqué et espère pouvoir fuir l'Italie.

(...) Arrivé en Angleterre, Dakota pense avoir trouvé un refuge sûr chez son ami Ben Williams. Toutefois, alors qu'il trainait un soir dans les rues de Rexhill, il lui a semblé reconnaître un individu rencontré à Venise ; un homme à la carrure monstrueuse et au visage bestial. L'homme est allemand et très certainement au service de Berlin... (Cette dernière information est datée du 15 janvier 1937)

NOTE AU GARDIEN : La solution à cette petite énigme n'est pas très compliquée. Stephen Jones a découvert que l'une des poutres du plafond de sa chambre est creuse. Il y a caché son journal. Un jet réussi sous T.O.C. permettra de découvrir la poutre en question si les détectives ont l'idée de sonder le plafond. C'est par ce journal qu'ils apprendront que Dakota est un agent de l'OSS et que Williams n'est plus si retraité que cela. Certains passages du journal concernent directement Nightmare. La lecture complète du document demandera deux bonnes heures. Chacune des informations suivantes ne pourra être obtenue qu'en réussissant un jet sous Bibliothèque.

Les corrompus de Rexhill

Philip Timbuck

Il est très certainement la personne la plus importante de Rexhill. Premier magistrat, Philip Timbuck est *mayor* (maire du village) depuis une dizaine d'années, chef des pompiers et des secours en mer, mais également propriétaire du magasin d'articles de pêche. Ce petit bonhomme rondouillard et dégarni, au regard vif et perçant, est affublé d'un tic de la bouche qui s'amplifie avec la contrariété. Certains l'ont surnommé «La Chique» à cause du bruit qu'il provoque en se suçant les molaires. Précisons tout de même que ce surnom n'est jamais utilisé en sa présence car Timbuck est particulièrement susceptible... Sa généalogie fait état d'une lignée de sheriffs du comté de Hastings depuis la fin du XIIe siècle. Rodolf Timbuck, au XIIIe siècle, fut l'un des plus redoutés. Sa façon d'appliquer la loi du comté provoqua une jacquerie au cours de laquelle il fut lynché par le peuple. Son fils William lui succéda et jura de venger sa mort.

Les années qui suivirent furent une époque de terreur pour les villageois qui s'étaient révoltés : exécutions sommaires, massacres de familles entières, razzias sur les récoltes, famines, etc... William Timbuck mit tout en œuvre pour faire du comté un véritable enfer.

Depuis l'époque victorienne, les Timbuck sont maires de Rexhill de père en fils. La mémoire collective a ses limites...

NOTE AU GARDIEN : Ces informations peuvent être obtenues de Paul Hendrix (le gardien du phare), s'il est questionné à ce sujet. Ce que ne sait pas Hendrix, c'est que les Timbuck pratiquent le satanisme : une autre particularité du lignage depuis le XIIIe siècle. Dans sa jeunesse, sous la houlette de son père, le maire actuel a pris la tête d'une petite secte locale d'adeptes dévoués. Leur principale exaction tient plus du détournent des crédits municipaux que d'actes de sorcellerie. Ces tristes sires en mal de frissons n'hésitent pas à puiser dans les caisses municipales pour s'offrir l'attirail nécessaire à leurs cérémonies. Ainsi, il y a une vingtaine d'années, lorsqu'il a fallu aller secourir un navire en détresse au large de Rexhill, le matériel de l'équipe de sauveteurs en mer s'est avéré défaillant. Les crédits pour acheter un appareillage neuf avaient été utilisés à d'autres fins... C'est au cours de ce dramatique incident que Richard Hunter a perdu son fils. Le maréchal ferrant n'a jamais admis que les secouristes soient rentrés au port sans avoir pu atteindre le lieu du naufrage. Toutes les demandes d'explication qu'il a formulées sont restées sans réponse, et malgré sa conviction, il n'a jamais pu prouver que Timbuck est une fripouille.

Philip Timbuck : 58 ans

FOR	11	DEX	12	INT	12
CON	11	APP	9	POU	12
TAI	11	SAN	30	EDU	13
PdV	11				

Armes	**Att.**	**Dommages**
Poignard	65%	1D6
Harpon	50%	1D8
Autom. cal.7,65	35%	1D8

Sorts

Aucun sort efficace, quoi qu'il puisse prétendre...

Peter Dove

Le poissonnier de Rexhill est un ami de Timbuck. C'est d'ailleurs à ce dernier qu'il doit son poste de *city counciler* (conseiller municipal). Gravement blessé durant la guerre mondiale, il a perdu un œil, une jambe, et a été défiguré. N'ayant pas été décoré pour ce qu'il considère comme des actes de bravoure, il nourrit un mépris haineux pour le gouvernement britannique et la couronne d'Angleterre. Membre depuis plusieurs années d'un parti d'extrême droite anglais, il a converti le *city council* (conseil municipal) à ses idées. Une partie des sommes détournées sert à financer cet avatar du parti nazi sur le sol britannique.

Peter Dove : 43 ans

FOR	15	DEX	13	INT	9
CON	14	APP	7	POU	14
TAI	12	SAN	35	EDU	8
PdV	13				

Bonus aux Dommages 1D4

Armes	**Att.**	**Dommages**
Revolver cal.32	60%	1D8
Fusil cal.30-06	45%	2D6+3
Poignard	60%	1D6+1D4
Harpon	50%	1D8+1D4

David Warshow

C'est le représentant des douanes britanniques. Son bureau est situé dans l'Hôtel de Ville, ce qui facilite le contact avec le maire Timbuck et certains membres du conseil municipal. Complètement perverti par la secte de Timbuck et les idées véhiculées par Dove, Warshow n'hésite pas à faciliter certains trafics maritimes entre le continent et Rexhill. Il usera et abusera de son pouvoir pour mettre des bâtons dans les roues aux détectives, si le besoin s'en fait sentir.

David Warshow : 39 ans

FOR	13	DEX	12	INT	12
CON	13	APP	13	POU	14
TAI	12	SAN	45	EDU	11
PdV	12				

Armes	**Att.**	**Dommages**
Revolver cal.45	40%	1D10+2

Simon Yarm

Avec sa femme June ils tiennent l'unique épicerie du village. Ce petit homme chétif et à l'air endormi cache bien son jeu. Ami de longue date du maire Timbuck, il participe à ses activités «occultes». Il profite de son poste de conseiller municipal pour piocher dans les caisses de la commune. Une fois par mois, prétextant le ravitaillement de ses stocks, il se rend à Brighton avec sa camionnette. Une fois le ravitaillement fait, il dilapide des sommes astronomiques aux courses ou au casino. Simon Yarm est habité par le démon du jeu et c'est ce qui le lie désormais à Karl von Kahr, le nouveau châtelain.

Mais revenons un peu en arrière. Début 1936, Yarm contracte une dette de jeu qu'il ne peut honorer. Peu de temps après, il reçoit la visite d'un certain Charles St Blaer (voir plus loin *Karl Von Kahr*) qui, confidentiellement, lui propose de rembourser ses dettes de jeu et lui offre en prime un joli capital d'avance. En contrepartie, le conseil municipal de Rexhill doit fermer les yeux sur la succes-

sion d'Arthur St Blaer. Yarm s'empresse d'accepter, et réussit sans mal à persuader Timbuck et sa clique qu'une opportunité financière s'offre à eux.

Yarm et les autres membres du conseil municipal ont reçu une énorme somme d'argent il y a six mois, à la mort d'Arthur St Blaer. Son seul héritier, Charles St Blaer (un neveu éloigné), se fit immédiatement connaître. Depuis, il habite le château.

Simon Yarm : 42 ans

FOR	10	DEX	15	INT	13
CON	9	APP	10	POU	14
TAI	9	SAN	70	EDU	10
PdV	9				

Armes	Att.	Dommages
Autom. cal.7,65	30%	1D8

__Thomas Caedmon__

Le vétérinaire de Rexhill fait partie du conseil municipal, et par conséquent, est acquis à la cause de Timbuck. C'est le seul habitant du bourg à avoir des contacts avec le nouveau Lord St Blaer puisqu'il soigne ses chiens et ses chevaux. Partageant les idées de Dove, il ne s'inquiète absolument pas de constater que certains chiens sont d'origine allemande, comme le prouve leur tatouage. Fier de pouvoir rencontrer St Blaer, il n'est pas insensible à son emprise charismatique, d'autant plus que ce dernier lui a confié que lui aussi était dévoué à la cause politique de Dove...

Caedmon est un homme arrogant qui méprise tous ceux qui ne partagent pas ses opinions. Il n'est pas rare de le voir se prendre le bec avec Richard Hunter (le maréchal-ferrant). Il leur est arrivé plusieurs fois d'en venir aux mains, Hunter accusant Caedmon de ne pas faire la différence entre un Yorkshire et un cheval. A plusieurs reprises, Caedmon a tenté de faire fermer l'atelier de Hunter sous des prétextes fallacieux.

Thomas Caedmon : 45 ans

FOR	11	DEX	13	INT	14
CON	11	APP	10	POU	12
TAI	11	SAN	50	EDU	16
PdV	11				

Armes	Att.	Dommages
Scalpel	75%	1D4
Couteau	60%	1D6
Fusil cal.20	55%	2D6
Autom cal.32	65%	1D8

Compétences

Bibliothèque 60%; Botanique 50%; Chimie 55%; Conduire Automobile 50%; Diagnostiquer Maladie 40%; Ecouter 45%; Mécanique 35%; Monter à Cheval 55%; Pharmacologie 55%; Premiers Soins 45%; Psychologie 50%; Soigner Empoisonnement 50%; Soigner Maladie 45%; Trouver Objet Caché 55%; Zoologie 80%.

SAMEDI 30 JANVIER 1937

Laissons aux détectives de Nightmare Inc. le temps de s'acclimater, pour les retrouver le lendemain de leur arrivée. S'ils n'en ont pas pris l'initiative, Williams les invitera à rencontrer Paul Hendrix, le gardien du phare.

__Paul Hendrix__

Il est le gardien du phare de Rexhill. Ce petit homme boiteux est si discret qu'on le prend facilement pour un rustre, si on ne fait pas l'effort de mieux le connaître. Il a toujours vécu en ermite, passant son temps à étudier l'histoire du cru. Il loge à l'intérieur du phare, qu'il a transformé en petit musée personnel. Peu facile d'abord, se méfiant des curieux comme de la peste, Hendrix se montrera pourtant amical si les détectives se recommandent de Williams, ou mieux, se font accompagner par ce dernier.

La réussite d'un jet sous T.O.C. fera remarquer qu'il porte une étrange bague à l'annulaire droit. Si les détectives le questionnent à ce propos, il éludera le sujet se contentant de dire qu'il s'agit d'un bijoux de famille. Il fera preuve d'une grande connaissance de l'histoire locale, et plus particulièrement de la période couvrant la bataille de Hastings.

Hendrix affirmera que le donjon du château de Rexhill a été construit par Harold. Si l'un des détectives montre un intérêt pour l'histoire, le gardien du phare lui apprendra, sur un ton de confidence, qu'il a retrouvé des parchemins sur lesquels il est fait mention de la sépulture d'Harold.

__La bataille de Hastings__

A la fin du XIe siècle, Edouard le Confesseur, roi d'Angleterre sentant sa fin proche, envoie le prince saxon Harold en Normandie. La mission de l'émissaire princier : annoncer au Duc de Normandie, Guillaume le Bâtard, qu'il est désigné comme successeur au trône d'Angleterre. Harold en profite pour faire état de sa bravoure à maintes reprises, et pour épouser la fille du Duc de Normandie. Revenu outre-Manche avec sa nouvelle épouse, Harold assiste à la mort du roi Edouard, et dès la fin des funérailles, se fait proclamer roi. Guillaume le Bâtard n'entendant pas être si facilement mis sur la touche, organise l'invasion armée de l'Angleterre en compagnie de son demi-frère, l'évèque Odon. La rencontre des Normands et des Anglo-Saxons a lieu le 14 octobre 1066, sur la colline de Senlac, près de Hastings et de Rexhill. Au cours de la bataille, Harold II et ses deux frères, Lewine et Gyrd, sont tués, ce qui provoque la fuite de leurs troupes. Guillaume s'empare alors du trône d'Angleterre et devient Guillaume le Conquérant...

__Extrait du parchemin d'Hendrix__

(...) Au soir de la bataille, un petit groupe de soldats anglais conduit par le baron de Runswick, a réussi à revenir sur le terrain et à s'emparer du corps de leur roi. Ils se sont ensuite rendu au château de Rexhill pour se cacher. Désireux de donner à leur roi une sépulture décente à Canterbury, ils comptaient repartir au petit matin. Malheureusement pour eux, les Normands les surprirent avant le lever du jour. Seul le baron de Runswick put échapper aux épées normandes, grâce à l'obscurité. Cet homme est ensuite entré dans les ordres et a écrit son histoire...

Selon Hendrix, la dépouille d'Harold II se trouverait toujours à l'endroit où l'ont cachée le baron de Runswwick et ses hommes : dans l'enceinte du château. Il ira jusqu'à affirmer, le plus sérieusement du monde qu'Harold, n'ayant pas reçu de sépulture, hante désormais le château. Hendrix possède également un vieux plan qui pourrait bien être celui du château de Rexhill à l'époque d'Harold. Il y est fait mention de souterrains. D'après Hendrix, ces passages débouchaient exactement là où se trouve maintenant le cimetière de Rexhill…



Paul Hendrix

La face cachée d'Hendrix

Hendrix est un initié, un Mage Blanc. Il possède une grande connaissance des plantes et de la radiesthésie. Ce dernier domaine, allié à sa grande sensibilité psychique, le rend apte à capter l'aura d'une personne ou d'un lieu par un contact physique ou l'interrogation d'un pendule. C'est ainsi qu'il «sent» la présence d'Harold dans l'enceinte du château.

De plus, il est sujet à une forme d'ubiquité : son image peut être aperçue en un lieu où il ne se trouve pas s'il pense à ce lieu ou aux personnes qui y sont présentes (il ne maîtrise pas vraiment ces apparitions et en a rarement conscience). Sa démarche, un brin claudiquante, est due à un début d'hémiplégie provoqué par un sort qu'il a raté alors qu'il était encore jeune. Les «chocs en retour» en pareil cas sont principalement constitués d'attaques portées sur le nerf sciatique.

Hendrix pratique également la géomancie, et possède de solides connaissances en minéralogie.

Paul Hendrix : 58 ans

FOR	9	DEX	14	INT	16
CON	9	APP	11	POU	18
TAI	9	SAN	60	EDU	13
PdV	9				

Compétences

Astronomie 20%; Bibliothèque 65%; Botanique 65%; Dessiner une carte 50%; Diagnostiquer Maladie 55%; Histoire 50%; Histoire locale 75%; Lire/Ecrire Français 55%; Mythe de Cthulhu 40%; Occultisme 85%; Pharmacologie 65%; Premiers Soins 70%; Psychologie 70%; Soigner Empoisonnement 70%; Trouver Objet Caché 55%.

Sorts

Contrôler une Ombre; Fabrication du Discordium de Frascator; Obéissance des Anges; Signe de Voor.

UNE SERIE QUI DONNE A PANSER

Un silence brisé

Après le dîner, Ben Williams proposera aux détectives d'aller siroter un bon vieux whisky au Silent Lamb. Si ce n'est déjà fait, ces derniers y feront la connaissance d'Edward Thompson et de quelques habitués comme Richard Hunter ou le Dr Spark.

Richard Hunter

Le maréchal ferrant est la terreur des bobbies Fenwick et Murphy. Il n'est pas rare de le voir déambuler le soir, surtout les samedi, pris de boisson. Ce brave homme, à la stature imposante (2,05m pour 110 kg) et d'une gentillesse à toute épreuve, se transforme en ours rugissant des chansons paillardes dès lors qu'il est sous l'influence de l'alcool. Signalons à sa décharge qu'il a perdu son fils unique lors d'un naufrage en mer, il y a une dizaine d'années, dans des circonstances qu'il n'a jamais admises (Cf. *Philip Timbuck*). C'est un allié potentiel des détectives, qui connaît et apprécie les Williams.

Richard Hunter : 50 ans

FOR	16	DEX	15	INT	11
CON	14	APP	13	POU	12
TAI	18	SAN	60	EDU	9
PdV	16				

Bonus aux Dommages +1D4

Armes	Att.	Dommages	
Marteau		65%	1D8+1D4
Poings		65%	1D3+1D4
Tête	55%	1D4+1D4	
Pieds	60%	1D6+1D4	

Andrew Spark

Cet ami intime des Williams est le seul médecin de Rexhill. Il habite avec sa femme Annie dans un très beau cottage, dont la moitié du rez-de-chaussée est occupée par le cabinet médical. Engagé volontaire dans le corps médical durant la Grande Guerre, il a été décoré par George V en personne. Peintre à ses heures, et grand amateur de la culture des roses, le Dr Spark mène une vie paisible. C'est lui qui a constaté le décès d'Arthur St Blaer, provoqué par une chute dans les escaliers du château. Il ne connaît pas le neveu de St Blaer. Tout ce qu'il peut dire c'est que l'enquête a conclu à un accident et que le personnel du château a été remplacé. S'il est questionné à ce sujet, Spark ne souviendra pas de la présence d'un médaillon en argent gravé (le talisman offert par Hendrix à Lord St Blaer) sur la dépouille du vieux Lord.

Andrew Spark : 45 ans

FOR	10	DEX	13	INT	12
CON	10	APP	12	POU	11
TAI	10	SAN	55	EDU	16
PdV	10				

Le cimetière de Rexhill

A leur sortie du pub, les détectives essuieront plusieurs coups de feu. La réussite d'un jet sous Ecouter permettra d'affirmer qu'il s'agit d'un revolver cal.45 et que les tirs proviennent du cimetière. Personne ne sera touché, à

moins que l'un des détectives n'obtienne un score de 96 à 100 sur un jet de Chance, auquel cas il perdra 2 points de Vie. S'ils ont réussi à localiser l'endroit d'où sont partis les coups de feu, la réussite d'un jet sous T.O.C. fera remarquer une silhouette se faufilant derrière les pierres tombales. Les détectives qui désireront poursuivre leur agresseur devront réussir un jet sous Discrétion pour ne pas essuyer un nouveau tir. S'ils ne sont pas discrets, ils devront réussir un jet de Chance pour ne pas être atteints par un projectile qui leur coûterait 2 points de Vie.

NOTE AU GARDIEN : Nous diminuons volontairement les dommages causés par une arme de calibre 45 qui devraient être 1D10+2. Rien ne vous empêche d'appliquer les règles de façon orthodoxe, mais pensez à ne pas trop affaiblir les personnages joueurs à ce stade du scénario. Quoi qu'il en soit, effectuez toujours des jets de dés secrets pour évaluer les blessures des personnages, même si vous vous référez à nos indications. Les joueurs ne doivent jamais se douter qu'ils ne courent pas ou peu de risque. N'hésitez jamais à utiliser ces jets secrets qui ne servent à rien d'autre qu'à persuader les détectives qu'ils l'ont échappée belle.

L'agresseur se faufilera derrière l'église. Si les détectives le poursuivent, la réussite d'un jet sous T.O.C. sera nécessaire pour voir une énorme masse voler dans leur direction. La chose s'écrasera à leurs pieds. Il s'agit d'une pierre tombale arrachée au sol du cimetière... Une fois la surprise passée, les détectives auront beau «fouiller» le cimetière, ils devront se rendre à l'évidence : leur agresseur s'est échappé. La stèle arrachée pèse près de cent kilos. Il n'y a aucun indice autour de la tombe dont elle provient. En proie certainement à un tas de questions, ils verront rappliquer Edward Fenwwick et George Murphy.

La déposition

Les policiers locaux, prévenus des coups de feu, viendront recueillir les premiers témoignages. Les principaux témoins (les détectives et Ben Williams) seront entendus dans le pub, après que les consommateurs aient été renvoyés chez eux. Il va sans dire que les bobbies verront d'un très mauvais œil que la quiétude du village soit troublée par une poignée d'américains. Ils feront judicieusement remarquer que *«Ici, on n'est pas au Far West !...»*. Il ne sera évidemment pas question, pour les détectives, de mener une enquête officielle, ni de bénéficier d'une quelconque aide des deux policiers.

Durant les dépositions des témoins, un appel téléphonique sera passé au Silent Lamb. Le correspondant demandera à parler à Ben Williams. Ce dernier prendra la communication, puis demandera aux policiers l'autorisation de se retirer. Dans le même temps, il tentera de faire comprendre aux détectives (par signes) qu'il est sur une piste, que tout va bien, mais qu'ils ne doivent pas le suivre. Ces dernier devront alors réussir un jet sous T.O.C. puis sous Psychologie, pour comprendre Williams. S'ils ne réussissent pas leur jet sous T.O.C., ils ne percevront rien de son message. S'ils le réussissent mais qu'ils ratent leur jet sous Psychologie, ils n'en comprendront pas la teneur, ou l'interpréteront de travers. Aucun détective ne pourra de toute façon accompagner Ben Williams. Ils ne le reverront plus jamais vivant.

Les Bobbies Fenwick et Murphy

L'ordre à Rexhill est assuré par deux policiers : les sergents Fenwick et Murphy. Les deux hommes sont originaires de Rexhill et détestent les troubles. Ils ont «l'esprit de clocher» et placeront leur confiance dans les déclarations d'un habitant de Rexhill plutôt que dans les dires d'étrangers. Inutile de préciser qu'ils ne sont pas là pour faciliter l'enquête des détectives...

Edward Fenwick : 36 ans

FOR	14	DEX	11	INT	9
CON	14	APP	12	POU	8
TAI	14	SAN	40	EDU	8
PdV	14				

Bonus aux Dommages +1D4

Armes	**Att.**	**Dommages**
Poings	65%	1D3+1D4
Matraque	50%	1D6+1D4

George Murphy : 45 ans

FOR	11	DEX	13	INT	10
CON	10	APP	10	POU	9
TAI	10	SAN	45	EDU	9
PdV	10				

Armes	**Att.**	**Dommages**
Poings	55%	1D3
Matraque	40%	1D6

Charles Ingals

Ce brave quadragénaire est le pasteur anglican de Rexhill. Il consacre son temps à son sacerdoce, aux œuvres de charité dirigées par de vieilles dames «comme il faut», et à la chorale de sa paroisse. Il est particulièrement prude et désapprouve tout comportement excentrique. Il ne croit ni aux fantômes, ni aux histoires abracadabrantes... Si quelqu'un fait mention des souterrains, il déclarera qu'il est probable qu'il y en ait eu dans la région, mais que rien ne permet d'affirmer qu'ils débouchent dans le cimetière. En aucun cas, il n'autorisera des fouilles dans cette terre consacrée. Il ira jusqu'à faire un véritable scandale s'il est question d'autorisations officielles, réunissant autour de lui un bataillon de fidèles.

DIMANCHE 31 JANVIER 1937

Le port de l'angoisse

Williams n'est pas rentré de la nuit. Au matin, Sally Williams reçevra la visite du sergent Fenwick. Ce dernier est chargé d'une bien pénible mission : lui apprendre que l'on vient de retrouver le corps de son époux, mort noyé dans le port. Accident ? Suicide ? Pour l'instant, la police ne peut rien dire. Fenwick demandera à Mme Williams de passer dans la matinée au poste, afin d'identifier officiellement le corps. Si les détectives se rendent sur le port, ils remarqueront que beaucoup de visages se ferment sur leur passage. Ils ne trouveront aucun témoins de la mort de Williams.

Le phare

La porte n'est pas fermée à clef mais les appels éventuels des détectives resteront sans réponse. Hendrix est allongé sur le sol de son appartement, mort. L'absence de blessure laisse penser à une attaque cardiaque, ce que confirmera l'autopsie pratiquée ultérieurement.

Un jet réussi sous Premier Soins permettra d'observer que le corps présente une trace d'injection intraveineuse sur l'avant-bras gauche. Il n'y a pourtant aucune seringue dans l'appartement… Un second jet réussi sous Premiers Soins, ou sous Diagnostiquer Maladie, sera nécessaire pour affirmer qu'il est mort depuis moins de trois heures. La réussite d'un jet sous T.O.C. permettra de remarquer que le malheureux ne porte plus sa bague.

La porte du phare restée ouverte, une injection, l'absence de seringue, tout porte à croire que Paul Hendrix a été victime d'un meurtre déguisé en malaise cardiaque.

NOTE AU GARDIEN : Le Gardien pourra autoriser un jet d'Idée si les joueurs n'y pensent pas d'eux même.

Le musée d'Hendrix

Si les détectives jettent un œil aux livres de Hendrix, des jets de Bibliothèque leur permettront de trouver les ouvrages suivants.

Liber Logaeth de John Dee

C'est un volume du XVIème siècle, écrit en anglais et traitant des rapports avec l'invisible. Il contient nombre de conjurations et formules pour se faire obéir des Anges. La lecture de cet ouvrage fait gagner 5% en Occultisme.

Le traité des essences du père Maxime Kervan

Non daté, ce volume présente un large échantillon de végétaux avec leurs propriétés médicinales. Richement illustré, cet ouvrage en vieux français (Lire/Ecrire Français -20%) mentionne des variétés non représentées habituellement, ainsi que leurs localisations, parfois dans des régions du globe, encore inexplorées. Un large chapitre est consacré au soin des fièvres. La lecture de cet ouvrage monumental apporte 10% en Botanique, 15% en Pharmacologie, et 15% en Soigner Empoisonnement.

La Géomancie de Christophe De Cattan

Ecrit en vieux français (Lire/Ecrire Français -20%). Il s'agit de l'édition originale datant de 1558 (annotée!). C'est un ouvrage majeur sur la «divination par la terre», une technique venue d'Inde et retouchée par De Cattan. Sa lecture associée à la réussite d'un jet d'Idée permettra la pratique de cette technique (à base de tracés effectués à la main), mais sa juste interprétation est délicate. Ce livre, indépendamment de son intérêt dans le domaine de l'occultisme, est une pièce de valeur pour tout collectionneur d'ouvrages anciens.

Shadai Olam Aziloth
ou Le tout puissant monde de l'émanation

Il s'agit d'un épais manuscrit, écrit en anglais, non signé, et visiblement très ancien. On y explique le rapport étroit existant entre les parfums et les ombres. Chaque essence peut exercer une influence sur l'ombre (ou le «double») d'une créature. L'ombre persiste malgré la mort de la créature. Ainsi, savamment utilisée, la magie des parfums permet une certaine maîtrise des éléments désincarnés (Spectres ou Djinns par exemple). L'élaboration de certains parfums y est expliquée, et on peut y apprendre le sort Contrôler une Ombre (3 x INT). Les deux éléments de ce type de magie sont indissociables donc inopérants l'un sans l'autre. La lecture de cet ouvrage apporte 10% en Occultisme.

NOTE AU GARDIEN : Paul Hendrix souhaitait entrer au château et utiliser la magie des parfums pour débarrasser les lieux du fantôme d'Harold en lui ordonnant de dévoiler l'endroit où sont cachés ses restes, puis en lui donnant une sépulture décente…

L'appartement d'Hendrix

Les détectives seront bien inspirés de fouiller l'appartement de Paul Hendrix. La réussite de jets sous T.O.C. leur fera découvrir les trésors suivants.

Une collection de pendules

Une quinzaine de ces instruments de radiesthésie sont fixés à un support en bois, caché derrière une latte coulissante d'une grande armoire. Certains ne sont constitués que d'un éclat de bois (ébène) au bout d'une cordelette, d'autres sont en métal ou en cristal de roche. La pièce maîtresse est formée d'une fine chaîne d'or au bout de laquelle une serre d'aigle (en or également) maintient une représentation de la terre formée de quatre métaux (or, cuivre, étain, bronze). Il est d'une grande sensibilité pour qui sait le manier.

Une bague talismanique

L'artefact est fait d'or, de cuivre rouge et d'étain. La partie supérieure est en or. Elle représente un serpent à tête de lion couronné. Le cuivre rouge et l'étain, liés à la nativité, la rendent strictement personnelle. La réussite d'un jet sous la moitié d'Occultisme permet d'identifier ce bijoux comme une bague du soleil, censée procurer la bienveillance des gens de pouvoir ou préserver des maladie de cœur. C'est la bague de Paul Hendrix, comme le confirment les initiales gravées à l'intérieur. Elle a glissé de son doigt et a roulé sous une commode.

Une boîte en étain

De facture ancienne, elle est circulaire (d'un diamètre d'une vingtaine de centimètres) et contient une épaisse pâte à l'odeur sucrée. Cette pâte, non identifiable au premier abord, est un calmant et un soporifique puissant dont Hendrix se servait pour calmer ses douleurs rhumatismales. L'ingestion de quelques grammes de cette substance suffit à provoquer un sommeil de 2D10 heures. Appliquée sur la peau en fine couche, cette pâte calme toutes sortes de douleurs (musculaires et articulaires). La recette du Discordium de Frascator (le produit pâteux) peut être découverte dans le *Shada Olam Aziloth*.

Une fiole en cristal ciselé

Elle se trouve dans un double fond du bureau d'Hendrix. Remplie d'un liquide vert translucide, elle contient le parfum lié à l'ombre d'Harold (même si, à priori, le liquide est inodore), comme le laissent penser la lecture des notes d'Hendrix qui se trouvent dans le même double fond. Ces notes traitent de l'élaboration de cette essence mais sont quasi-indéchiffrables (elles sont rédigées selon un code personnel et complexe). Les détectives y apprendront toutefois qu'Hendrix a fait don au vieux Lord St Blaer d'un talisman le protégeant des attaques spectrales. Hendrix écrit aussi qu'il en possède également un…

Un médaillon en cuivre

Orné d'un éclat d'émeraude, l'objet est recouvert de signes kabbalistiques. Un jet réussi sous Occultisme apprendra qu'il s'agit d'un talisman protecteur. De plus, si le jet est inférieur à la moitié de la compétence Occultisme, il permettra d'affirmer qu'il s'agit d'un Pentacle de Vénus

servant habituellement à protéger des mauvais esprits. Cet objet se trouve avec la fiole et les notes. Le second talisman a été récupéré par Von Kahr, qui le porte en permanence.

Si les détectives ne le signalent pas, le corps d'Hendrix ne sera découvert que le lendemain, après que certains habitants de Rexhill auront remarqué que le phare n'a pas fonctionné durant la nuit.

Si les détectives préviennent le Dr Spark, ce dernier leur conseillera de rester à l'écart et de le laisser contacter la police. "Les gens jasent pas mal à Rexhill, et votre présence est, disons mal vécue".

Si les détectives préviennent la police, les visages se fermeront encore plus sur leur passage. En outre, Murphy leur fera comprendre que leur séjour à Rexhill n'a que trop duré.

SUSPICION (SOUPÇONS)

Lundi 1er Février

Dans la matinée, le Dr Andrew Spark sera appelé à consulter un malade à quelques kilomètres de Rexhill. En début d'après midi, un garçonnet préviendra le poste de police qu'il a vu une voiture accidentée du même modèle que celle du docteur, sur la route d'Hastings.

NOTE AU GARDIEN : Arrangez-vous pour qu'un détective (au moins) soit présent lorsque les policiers seront mis au courant de la découverte de l'accident, ou que d'une façon ou d'une autre, ils l'apprennent assez rapidement.

N'étant pas motorisés, les bobbies se rendront sur place en bicyclette. Les détectives qui, on s'en doute, seront alertés par cette nouvelle, pourront demander à Richard Hunter (le maréchal ferrant) de les conduire sur place. Utilisant une charrette à cheval (trois places sur la banquette, le reste des occupants pouvant se tenir à l'arrière, sur le plateau), Hunter se fera une joie de dépasser les bobbies à vélo, sous la pluie hivernale. Sur place, la voiture a versé dans le fossé. Des traces de pneus sont visibles sur la route, sur une distance de dix mètres. Un chevreuil mort gît devant le pare-chocs. Le docteur Spark est affalé sur le volant, il porte une plaie à la tête. Encore une fois, plusieurs détails donneront à penser aux détectives que le tableau sent la mise en scène :

- Si, comme on pourrait le croire, Spark avait perdu le contrôle de son véhicule après avoir percuté un chevreuil, la vitesse à laquelle il roulait (d'après les traces de freinage), aurait dû projeter l'animal à plusieurs mètres. Or ce dernier gît juste devant le pare-chocs de la voiture (jet réussi sous Idée).
- Le corps de l'animal n'est pas abîmé comme il devrait l'être s'il avait subit un choc violent avec une voiture (jet réussi sous Idée). De plus, le chevreuil a le cou cassé, et porte des marques de strangulation (jet réussi sous T.O.C.).
- Si l'un des détectives jette un œil sous la voiture, la réussite d'un jet sous Mécanique permettra de découvrir que la colonne de direction a été sabotée.

Ainsi donc, quelqu'un a tenté d'éliminer le docteur Spark. Ce dernier sera dans le coma, et devra être hospitalisé à Brighton. Juste avant l'arrivée des bobbies, Hunter conseillera aux détectives de ne pas faire état de leurs réflexions sur les circonstances de l'accident. De très mauvaise humeur, les sergents Fenwick et Murphy réquisitionneront la charrette de Hunter pour transporter le blessé jusqu'à Rexhill, où une ambulance viendra le chercher. Ils procéderont ensuite aux constatations réglementaires. Peu désireux de s'attarder sous une pluie glaciale, ils ne feront absolument pas attention à certains «détails». Avant de retourner à Rexhill, Hunter leur annoncera qu'il repassera chercher la voiture dans la journée.

NOTE AU GARDIEN : Pour sortir la voiture du fossé, Hunter et les détectives devront la tirer avec la charrette (il sera évidemment plus simple de n'utiliser que le cheval). Un jet sur la table de résistance sera alors nécessaire. Ce jet prendra en compte la somme des FOR des individus poussant la voiture comme caractéristique active, et la TAI de la voiture (40) comme caractéristique passive. Une fois ramené à Rexhill, le véhicule ne pourra pas être remis en état de fonctionner avant une semaine.

Dans la soirée, un homme très stylé viendra trouver les membres de l'agence Nightmare. Il s'agit du chauffeur de Charles St Blaer, le descendant d'Arthur St Blaer. L'homme leur apporte une invitation à une chasse à cour organisée le surlendemain sur les terres du château. Charles St Blaer propose même aux détectives de résider au château dès le lendemain matin.

NOTE AU GARDIEN : Rien ne justifierait un refus à l'invitation de St Blaer. Rester au village ne fera qu'alourdir une situation déjà bien pesante. Les détectives devraient sentir «d'instinct» qu'ils ont tout à gagner à se rendre au château, même si ce dernier ne leur réserve pas que de bonnes surprises...

QUAND ON MANGE AVEC LE DIABLE, IL FAUT SE MUNIR D'UNE GRANDE CUILLER

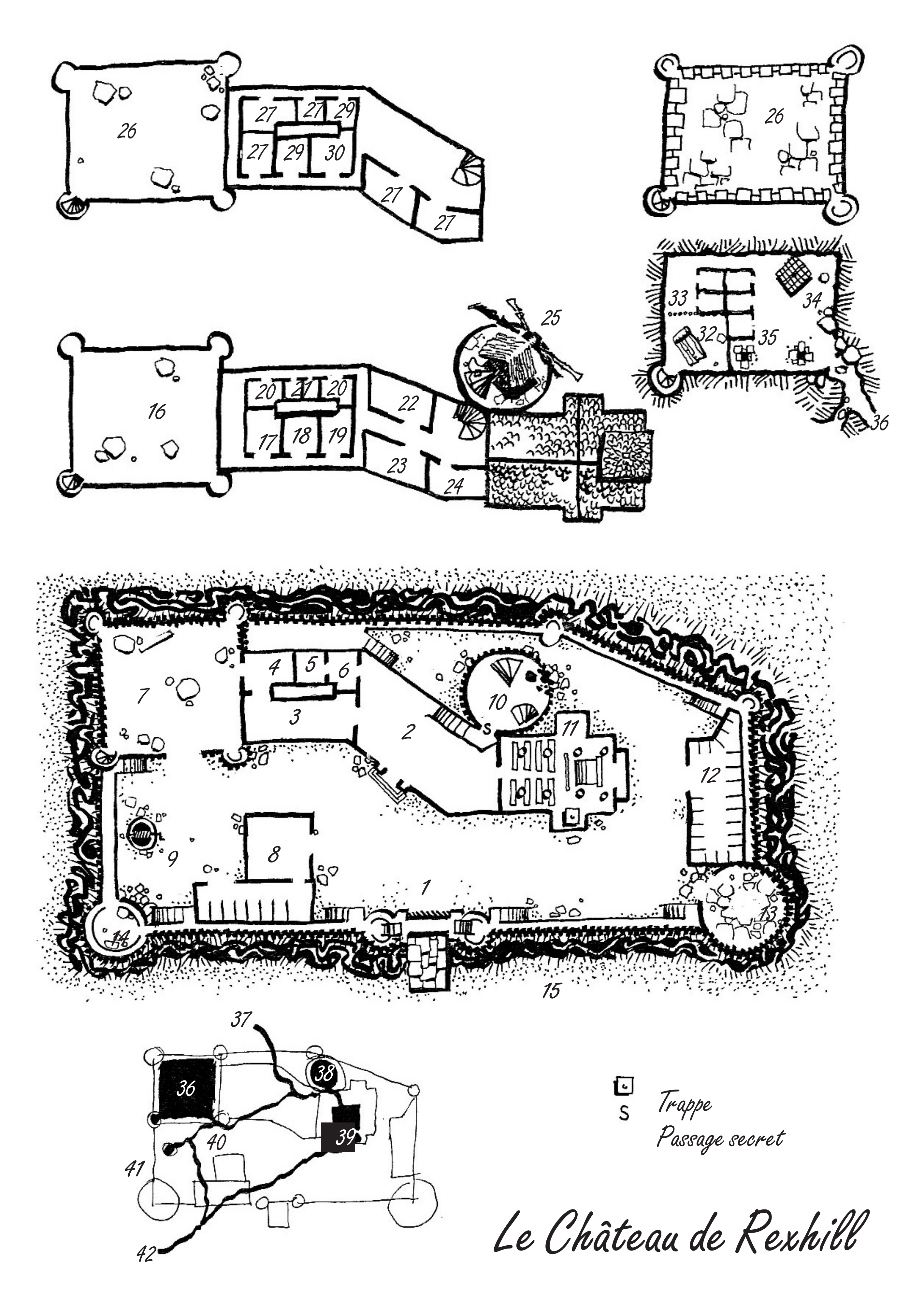
(Adage anglais du XVIème siècle)

Mardi 2 Février 1937

Un brouillard épais enveloppera la région. Vers 10h, une Rolls Royce se garera devant le cottage des Williams. Le chauffeur de Lord St Blaer viendra prévenir les détectives qu'ils sont attendus au château. Il leur proposera de le suivre, précisant qu'il passera chercher leurs bagages en fin de matinée. Vingt minutes plus tard, la Rolls pénétrera dans la cour du château de Rexhill, avec les détectives à son bord.

Le chateau de Rexhill

Le château de Rexhill est pour le moins imposant. Construit au sommet d'un mamelon et entouré de douves, on y accède par un pont en pierre qui remplace depuis longtemps le pont-levis. C'est le type même du château fort de la première moitié du Moyen Age. Les hautes tours


26
27
27
29
27
29
30
27
27
26
25
33
34
32
35
36
16
20
21
20
22
17
18
19
23
24
4
5
6
3
7
2
10
S
11
12
8
9
1
14
13
15
37
38
36
39
40
41
42
Trappe
S
Passage secret
Le Château de Rexhill

Le Château de Rexhill

Rez-de-chaussée

1 Pont-levis
2 Hall
3 Salle à manger
4 Cuisines
5 Bureau
6 Salon
7 Donjon (ancien magasin à vivres)
8 Forge
9 Puits
10 Tour du moulin
11 Chapelle
12 Blanchisserie
13 Tour de l'intendant
14 Tour des gardes
15 Douves

1er étage

16 Donjon (anciennes salle commune cuisines)
17 Chambre Schlenker
18 Chambre Von Kahr
19 Chambre Wagner
20 Toilettes
21 Cabine de sauna
22 Salle d'armes
23 Chambre Brückenbauer
24 Chambre Becker
25 Moulin

2ème étage

26 Donjon (ancienne chambre seigneuriale)
27 Chambre vide
28 Toilettes
29 Salon
30 Bibliothèque

3ème étage

31 Donjon (ancien poste de guet)

Sous-sol

32 Chambre Winter (ancienne salle des geôliers)
33 Cellules vides
34 Cage contenant Stephen «Dakota» Jones
35 Oubliettes
36 Souterrains
37 Boyau éboulé et inondé
38 Arsenal
39 Crypte
40 Restes d'Harold et documents de Dakota
41 Passage conduisant au fond du puits
42 Souterrain conduisant au cimetière

en pierres noires, et plus particulièrement le donjon, abritent des nichées de grands corbeaux. L'ambiance est des plus pittoresques, même si elle demeure lugubre, et les détectives ne devraient pas y être insensibles.

NOTE AU GARDIEN : Le faucon de De St Yves ne parviendra jamais à pénétrer dans l'enceinte du château. Ses tentatives seront toutes mises en échec par des attaques de corbeaux.

Le donjon

C'est la pièce maîtresse du château. Ses fondations datent du XIe siècle. Consolidé au XIIe, il comporte un rez-de-chaussée qui servait jadis à stocker les vivres, un premier étage fait d'une immense salle commune et des cuisines. Le second étage abritait quant à lui la chambre seigneuriale, les chambres à coucher ainsi que les gardes robes. Le donjon est visiblement à l'abandon ; inhabité depuis longtemps, si ce n'est par le spectre d'Harold (voir plus loin).

Dans la tour qui fait l'angle sud-est, un escalier permet de gagner les étages supérieurs et les geôles. St Blaer-Von Kahr prétendra qu'il existe un tel risque d'effondrement que l'accès au donjon est désormais interdit. A propos des geôles, il assurera que personne n'y est plus descendu depuis des décennies, toujours pour les mêmes raisons (voir plus loin *Les souterrains*).

Les appartements

Au rez-de-chaussée se trouvent le hall, les cuisines, la salle à manger (aux dimensions impressionnantes), l'ancienne salle de filage et de tissage (qui sert maintenant de salon) et le bureau de Von Kahr. On atteint les étages en empruntant un escalier qui part du hall. Le long de cet escalier, les murs sont recouverts de grandes tapisseries. Sur le palier du premier étage, deux magnifiques armures du XIVe siècle montent encore la garde. Von Kahr et ses hommes se partagent les cinq chambres de l'étage. Deux cabines de sauna, un cabinet de toilette et une salle d'armes aux murs lambrissés complètent l'étage. Au second palier, se trouvent une bibliothèque, un salon, un cabinet de toilette et les chambres qui accueilleront les détectives.

La chapelle

Construite au XIIe siècle, c'est une petite merveille de l'art roman. Dans sa crypte repose la lignée des St Blaer. L'un des gisants ne porte aucune mention de nom ou de date. Il est posé le long du mur nord. Si quelqu'un le regarde de plus près, la réussite d'un jet sous T.O.C. permettra de remarquer un étrange bracelet gravé dans la pierre au niveau du poignet droit. Ce bracelet porte l'inscription SALVE dont la traduction (SALUT) peut être obtenue grâce à la réussite d'un jet sous Lire/Ecrire Latin. Si quelqu'un tente de faire bouger le bracelet, il pivotera alors autour du poignet, déclenchant un mécanisme bruyant. Le gisant et une partie de la paroi se décaleront, laissant apparaître l'entrée béante des souterrains du château (voir plus loin *Les souterrains*).

La tour du moulin

Construite au XIIe siècle, ses entrées ont été condamnées. Un vieux moulin, reconstruit au XIXe siècle, occupe encore son sommet plat. Von Kahr prétendra que personne n'est entré dans la tour depuis des décennies. La réussite d'un jet sous T.O.C. et d'un autre d'Idée permettra de remarquer que les pales tournent toujours dans le même sens, et parfois de façon syncopée. S'il est questionné à ce sujet, Von Kahr prétendra qu'il s'agit certainement d'un effet du vent. En fait, le vieux moulin est un poste de transmission de type sémaphore, utilisé par Von Kahr pour communiquer avec des bateaux au large de Rexhill dans le cadre d'un trafic d'armes. Le seul accès existant est situé derrière un pan de tapisserie du grand escalier, entre le rez-de-chaussée et le premier étage. Il suffit simplement d'exercer une pression sur la paroi pour la

déplacer comme une porte. On se retrouve alors sur un palier entre une volée d'escaliers qui mène au sommet de la tour, et une autre qui descend vers le rez-de-chaussée. Au niveau du rez-de-chaussée, des escaliers neufs ont été construits depuis peu afin de rejoindre les soubassements de la tour et les souterrains (voir plus loin *Les souterrains*). Une gaine de câble électrique court le long des escaliers vers le sommet de la tour. Les escaliers, pas plus que le sous-sol, ne sont éclairés. Du sommet de la tour, il est visible que le vieux moulin a été retapé. La gaine électrique rejoint le moulin en passant sous une porte fermée à clef. Pour l'ouvrir il faudra réussir un jet sous Mécanique -20%, ou la forcer (FOR 20). A l'intérieur a été installé un poste de transmission. Le matériel est de marque allemande et il est complètement révolutionnaire. Harry Steck sera le seul à pouvoir comprendre son maniement. Pour cela, il devra réussir un jet d'Idée, puis un jet de Connaissance, puis un jet sous Electricité. Il s'agit d'un émetteur-récepteur ultra perfectionné ayant une portée de plusieurs milliers de kilomètres. Ce type de matériel est malheureusement intransportable une fois installé...

La blanchisserie

Cette ancienne blanchisserie du château a été transformée en chenil. Le bâtiment est partagé en une vingtaine de parcelles. On y compte une cinquantaine de Beagles (chiens de chasse à courre) ainsi que cinq Dobermans. Les chiens sont en parfaite santé, et le bâtiment est très bien entretenu. Un examen attentif des Dobermans (réussite d'un jet sous T.O.C. -30%) permettra de constater qu'ils sont tatoués à l'oreille. Connaissant bien les chiens, Lemon Bridgewater n'aura aucun malus à son jet sous T.O.C. Par contre, il devra ensuite réussir un jet sous Connaissance pour se rendre compte que ce tatouage n'est pas aux normes britanniques. Les cinq bêtes semblent particulièrement agressives.

Les 5 Dobermans

FOR	8	DEX	13	CON	8
POU	10	TAI	8		
PdV	8				

Armes	Att.	Dommages
Morsure	60%	1D6

Compétences

Ecouter 90% ; Sauter 50% ; Suivre une piste 80% ; T.O.C. 60%.

La tour de l'intendant

Construite au XIIIe siècle, elle n'est plus utilisée depuis des lustres. Attention, certaines parties de la tour sont dangereuses à cause des risques d'éboulements. St Blaer-Von Kahr utilisera à nouveau ce prétexte pour éviter que les détectives y mettent les pieds. Toutefois, s'ils ne tiennent pas compte de cette interdiction et pénètrent à l'intérieur de la tour, la réussite d'un jet sous T.O.C. permettra la découverte de traces brunâtres sur les pierres du rez-de-chaussée...

NOTE AU GARDIEN : Il s'agit du sang du majordome de St Blaer et de sa femme. Le couple a été immolé de façon atroce par Von Kahr et ses hommes afin d'enchanter la tour. Les corps ont été cachés dans les souterrains. Cette «tour enchantée» doit servir au sort Appeler Yog-Sothoth. Sortilège qui malheureusement pour les nouveaux occupants des lieux, ne pourra être lancé avec succès. Il requiert impérativement que le ciel soit dégagé, or, en cette période hivernale, la météo ne se montrera guère clémente avec le ciel britannique...

Un second jet réussi sous T.O.C. fera remarquer d'étranges signes gravés dans la pierre. Un jet réussi sous Mythe de Cthulhu révélera qu'ils servent à enchanter la tour dans le but d'appeler Yog-Sothoth.

Le pont-levis

Construit au XIIIe siècle, il ne sert plus depuis fort longtemps. Cependant la herse peut toujours être actionnée depuis les tours du pont grâce à la réussite d'un jet sous Mécanique -20%. Attention, une fois baissée, la herse ne pourra plus être remontée.

L'écurie-forge

Ce bâtiment, construit au XIIIe siècle, est aussi bien entretenu que la blanchisserie-chenil. La forge est encore utilisable. Quant aux écuries, elles abritent une demi-douzaine de chevaux en parfaite santé.

La tour des gardes

Elle date de la même période que la tour de l'intendant mais a mieux résisté aux assauts du temps. L'endroit ne recèle rien d'intéressant.

Le vieux puits

C'est une petite merveille architecturale, de forme ronde, en pierre taillée, qui date de la construction du donjon. On peut encore apercevoir sur la margelle (grâce à la réussite d'un jet sous T.O.C.) des motifs gravés dans la pierre. Ces motifs représentent des sirènes. Profond d'une trentaine de mètres, il atteint une nappe phréatique. A un mètre cinquante au dessus du niveau de l'eau, un passage donne sur les souterrains. L'ouverture n'est pas visible du haut du puits.

Les douves

Elles ne sont plus entretenues depuis des siècles. Une eau stagnante nauséabonde recouvre le fond sur une profondeur de 1 mètre.

Les souterrains

Leur construction remonte à celle des différentes parties du château qu'ils desservent. Longtemps inutilisés, ils viennent d'être remis en fonction par Von Kahr. Les boyaux mesurent 1,70m de haut pour 1,50m de large. Certaines parties ont été récemment étayées par les Allemands pour limiter les risques d'effondrements. Aucune partie des souterrains n'est équipée d'éclairage, pas plus que la crypte. Tout est donc plongé dans l'obscurité la plus totale. Aussi, il sera indispensable de se munir de lampes pour les parcourir.

L'une des sorties extérieures débouche dans un caveau du cimetière de Rexhill, l'autre à l'intérieur de la propriété des St Blaer, à quatre cent mètres au nord du château, dans un bosquet d'arbres. Attention, le boyau qui mène à cette seconde sortie est en partie éboulé et inondé. Si les détectives l'empruntent, ils devront réussir un jet sous Grimper et Nager. Les restes du majordome et de sa femme y ont été dissimulés. Si les détectives les découvrent, ils devront réussir un jet sous SAN ou perdre 1D4 points de SAN.

NOTE AU GARDIEN : Nous n'avons pas voulu faire intervenir de Goules dans les souterrains, bien que Von Kahr et certains de ses hommes sachent les contacter. Rien ne vous empêche cependant d'en faire intervenir dans la partie des boyaux menant sous le cimetière de Rexhill, si le cœur vous en dit...

Le boyau qui aboutit au vieux puits est en partie éboulé. Si, pour une raison ou une autre, les détectives fouillent le sol à cet endroit, et réussissent un jet sous T.O.C. -20%, ils découvriront une lame en fer rouillée d'une longueur de 1,10 m, une seconde lame plus courte, des fragments d'un casque en partie métallique, des boucles, des fragments de côte de mailles, et quelques ossements humains. La réussite d'un jet sous Archéologie (ou sous Histoire -20%) permettra de dater les objets du XIe siècle. Il s'agit des restes d'Harold II.

S'ils poursuivent leur chemin dans cette direction, ils ne tarderont pas à aboutir au fond du puits. Là gît un petit sac en cuir usé. Il contient une médaille accrochée à un collier (la Clavicule de Salomon), et des documents concernant les activités des nazis en Europe et aux USA. Dakota a tout juste eu le temps de jeter ses précieux documents dans le puits avant de se faire arrêter et questionner par les nazis.

La pièce d'où s'élève l'escalier menant à la tour du moulin est une véritable armurerie. Citons pêle-mêle : fusils automatiques à lunette (1D8), fusils de chasse (4D6/2D6/1D6), pistolets cal.38 automatiques (1D10), et deux fusils mitrailleurs (1D20). Au sol sont posées une caisse contenant douze grenades à main (4D6/4m), une seconde contenant des pains de dynamite (5D6/2m), des détonateurs et du câble, et une troisième contenant des chargeurs de fusils mitrailleurs et des boîtes de cartouches.

La geôle

On y accède par l'escalier de la tour sud-est du donjon ou par les souterrains. Les deux accès sont fermés par une porte en bois (FOR 40), munie d'une grosse serrure. La première pièce est la salle des geôliers. Elle contient le lit de camp utilisé par Winter lorsqu'il surveille le prisonnier. Une grille en fer sépare la salle des geôliers des geôles. Elle est munie d'une serrure grossière mais imposante, dont Winter porte en permanence la clef. La crocheter sera cependant réalisable grâce à un jet réussi sous Mécanique.

La geôle est une vaste salle contenant deux oubliettes de 20 mètres de profondeur (attention aux chutes), une cage métallique suspendue à une poulie, des fers, et une série de cinq cachots. Stephen «Dakota» Jones est emprisonné dans la cage suspendue. Von Kahr lui fait subir ce traitement depuis vingt quatre heures. Dakota a vécu quinze jours de cachot auparavant. Lorsque les détectives pénétreront dans la geôle, il ne se manifestera pas, ne sachant pas de qui il s'agit. Dès qu'il aura reconnu sa sœur ou qu'il aura compris que ces personnes viennent le délivrer, il les interpellera d'un :

- Adios Amigos!... J'commençais à choper une crampe!

Pour faire descendre la cage, les détectives devront détacher la chaîne du piton auquel elle est cadenassée, et réunir un contre poids de 35 en TAI pour éviter qu'elle ne s'écrase sur le sol, provoquant ainsi la perte de 1D4+1 points de Vie à Dakota. La cage est fermée par une serrure dont seul Winter possède la clef. Pour la crocheter, il faudra réussir un jet sous Mécanique diminué de moitié. Il est impossible de tordre les barreaux.

Stephen “Dakota” Jones

Dakota est un homme imposant; tant par son physique que par sa personnalité. Très sûr de lui, il manie l'humour avec beaucoup de talent. Bel homme, aussi charismatique en société que dans le bar le plus louche, le traitement qu'il a subit au château lui a cependant laissé des traces : plaies purulentes à la face et un bras fracturé. De plus, les dernières vingt quatre heures l'ont affaibli. Il n'a plus que 10 points de Vie, 10 en FOR, 9 en DEX, et 10 en APP.

Stephen «Dakota» Jones : 38 ans

FOR	16	DEX	13	INT	16
CON	16	APP	13	POU	16
TAI	16	SAN	80	EDU	15
PdV	16				

Bonus aux Dommages +1D4

Armes	Att.	Dommages
Poings	70%	1D3+1D4
Tête	45%	1D4+1D4
Pieds	50%	1D6+1D4
Lutte	60%	
Couteau	60%	1D6+1D4
Tisonnier	50%	1D8+1D4
Revolver cal.38	65%	1D10
Fusil	60%	2D6

Compétences

Anthropologie 45%; Archéologie 60%; Baratin 65%; Bibliothèque 50%; Camouflage 70%; Conduire automobile 65%; Discrétion 70%; Discussion 65%; Ecouter 65%; Eloquence 55%; Esquiver 50%; Grimper 60%; Histoire 60%; Lancer 45%; Lire/Ecrire Italien 55%; Lire/Ecrire Allemand 50%; Marchandage 60%; Mécanique 50%; Monter à cheval 60%; Mythe de Cthulhu 20%; Nager 55%; Occultisme 30%; Parler Italien 45%; Parler Allemand 30%; Physique 35%; Pickpocket 45%; Piloter un avion 45%; Premiers Soins 55%; Psychologie 65%; Sauter 55%; Se Cacher 65%; Suivre une Piste 65%; Trouver Objet Caché 65%.

Dès qu'il sera libéré de sa cage, Dakota révélera aux détectives (s'ils ne l'ont pas découvert auparavant) l'endroit où il a caché les documents. A partir de cet instant, il se posera comme chef du groupe, ne demandant l'avis de personne. Il n'est pas improbable que cette attitude exaspère les membres de Nightmare Inc. Leurs réflexions ne provoqueront qu'un nouveau sarcasme de Dakota. Aussi, Agatha aura fort à faire pour ménager les susceptibilités de chacun et éviter le pourrissement d'une situation déjà compliquée. Il faudra en effet récupérer le sac en cuir de Dakota (ce dernier se souvient de l'avoir jeter dans le puits peu de temps avant de se faire prendre), et fuir l'endroit au plus vite. Dakota assurera qu'ils ne sont pas de taille à affronter Von Kahr et ses hommes.

De plus, apprenant le décès de Ben Williams, il supposera que le MI5 (Services Secrets de Sa Majesté) ne tardera pas à leur mettre la main dessus. Chamberlain, premier ministre de Grande Bretagne, n'est pas franchement hostile aux agissements de Hitler, et Dakota ne veut pas prendre le



Dakota Jones refuse obstinément de cracher le morceau

risque que les documents «se perdent». Avant de se faire mettre la main dessus par Von Kahr, et ses hommes il a repéré le hangar à avions et la piste. En empruntant le boyau souterrain menant dans le bosquet d'arbre, ils déboucheront à quelques mètres des lieux...

Les occupants du château

Karl Von Kahr (alias Charles Saint Blaer)

Issu d'une famille noble bavaroise, il fait ses études à l'académie militaire de Mayence. Major de promotion en 1917, il part se battre en France sous le grade de Lieutenant. Démobilisé en 1918, il réfute le Traité de Versailles, et organise un groupe paramilitaire fortement armé. Bénéficiant de l'appui des partis de droite et des généraux les plus prestigieux du pays, il dirige les *Stahlhelm* (Casques d'acier), milice armée qui donnera naissance aux S.A., puis aux S.S. Arrêté en novembre 1923 après le putsch manqué de la Bürgerbraükeller de Munich, il écope d'une peine à perpétuité pour révolte armée et meurtre. Il restera onze ans en prison. En 1934, Meah recrute dans les prisons allemandes les membres de son réseau. En toute logique, le dossier de Karl Von Kahr arrive entre ses mains. Amnistié, l'ancien responsable des Stahlhelm est formé dans des camps d'entraînement secrets.

Chargé de la mission britannique en 1936, il prend contact avec l'avatar du parti nazi sur le sol anglais. Apprenant que les finances de la section de Rexhill sont peu brillantes, il propose de les renflouer contre des «facilités» d'installation. Entouré d'anciens camarades de détention, il se débarrasse sans difficulté du vieux Lord St Blaer, et prend possession des lieux sous la fausse identité de Charles Saint Blaer, le neveu héritier. Von Kahr est un homme raffiné à l'allure très rigide. Sportif, il manie les armes blanches avec énormément d'adresse et d'expérience. Son raffinement ne l'empêche pas de s'entourer d'individus de la pire espèce, et d'avoir recours à des méthodes brutales pour arriver à ses fins.

Karl Von Kahr : 40 ans

FOR	13	DEX	17	INT	16
CON	13	APP	15	POU	16
TAI	15	SAN	40	EDU	18
PdV	14				

Bonus aux Dommages +1D4

Armes	Att.	Parade	Dommages
Fleuret	85%	70%	1D6+1D4
Epée	80%	65%	1D6+1+1D4
Sabre	90%	75%	1D8+1+1D4
Poignard	65%		1D4+2+1D4
Couteau de Lancer	65%		1D4
Poings	70%		1D3+1D4
Pieds	55%		1D6+1D4
Lutte	55%		
Autom. cal.45	60%		1D10+2

Compétences

Camouflage 60%; Conduire Automobile 65%; Conduire Engin Lourd 50%; Dessiner une Carte 65%; Discrétion 65%; Discussion 70%; Ecouter 55%; Eloquence 55%; Esquiver 60%; Grimper 55%; Lancer 65%; Lire/Ecrire Anglais 80%; Monter à Cheval 80%; Mythe de Cthulhu 40%; Nager 50%; Occultisme 60%; Parler Anglais 80%; Pharmacologie 60%; Piloter un Avion 65%; Premiers Soins 70%; Psychologie 70%; Sauter 60%; Se Cacher 80%; Suivre une Piste 60%; Trouver Objet Caché 70%.

Sorts

Appeler Yog-Sothoth; Contacter une Goule; Enchanter une Epée; Signe de Voor.

Karl Von Kahr est accompagné de cinq hommes qui lui sont, à l'exception d'un seul (voir plus loin *Erwin Wagner*), dévoués corps et âme.

Dieter Brückenbauer (alias Denis Brenton)

Présent au château en temps que secrétaire particulier de St Blaer-Von Kahr, cet homme élégant à la fine moustache est particulièrement stylé. Durant le séjour des détectives au château, il n'aura jamais un mot plus haut que l'autre et fera toujours preuve d'un sang froid désarmant, quelle que soit la situation (les hommes de Meah sont évidemment préparés au pire...). Compagnon de promotion de Von Kahr à Mayence puis sur le front français, c'est en toute logique qu'il rejoint les Stahlhelm après le Traité de Versailles. Très entraîné au maniement des armes à feu, il en fait sa spécialité, et devient conseiller technique des Stahlhelm. Von Kahr n'hésite pas à lui confier des missions commandos ayant pour but l'assassinat de personnalités ou de gradés français. Tout comme Von Kahr, il voue un véritable culte à Meah. Responsable de l'arsenal situé dans la tour du moulin, il porte en permanence deux automatiques calibre 38 et un automatique calibre 45.

Dieter Brückenbauer : 40 ans

FOR	12	DEX	13	INT	14
CON	11	APP	13	POU	13
TAI	11	SAN	40	EDU	16
PdV	11				

Armes	Att.	Dommages
Armes de poing	75%	
Fusils	65%	
Mitraillette	65%	1D10+2
Sabre	45%	1D6+1
Tisonnier	40%	1D8
Couteau	40%	1D6

Compétences

Camouflage 70%; Conduire 60%; Discrétion 65%; Discussion 55%; Ecouter 55%; Eloquence 55%; Esquiver 50%; Lire/Ecrire Anglais 70%; Mécanique 60%; Monter à Cheval 65%; Mythe de Cthulhu 40%; Parler Anglais 70%; Premiers Soins 55%; Psychologie 65%; Se Cacher 65%; Suivre une Piste 60%; Trouver Objet Caché 50%.

Sorts

Contacter une Goule; Signe de Voor; Appeler Yog-Sothoth.

Ernst Schlenker (alias Paul Smith)

Il occupe la fonction de majordome. C'est un ancien Stahlhelm ayant servi sous les ordres de Von Kahr au début des années 20. Mieux vaut ne pas sous-estimer ce petit homme fourbe, au regard fuyant car il est doté d'une grande intelligence et a appris à manier le couteau ainsi que toutes les armes blanches avec beaucoup d'adresse. Condamné à la prison à vie et gracié en même temps que Von Kahr il a été formé dans un camp d'entraînement de Meah.

Ernst Schlenker : 37 ans

FOR	9	DEX	17	INT	17
CON	9	APP	8	POU	16
TAI	9	SAN	35	EDU	14
PdV	9				

Armes	Att.	Dommages
Lutte	50%	
Couteau	65%	1D4+2
Poignard	65%	1D6
Petit Couteau	65%	1D4
Tisonnier	55%	1D8
Autom. cal.7,65	60%	1D8

Compétences

Bibliothèque 65%; Camouflage 65%; Dessiner une Carte 65%; Discrétion 60%; Ecouter 60%; Esquiver 55%; Grimper 45%; Histoire 60%; Lancer 70%; Lire Ecrire Anglais 70%; Monter à Cheval 60%; Mythe de Cthulhu 40%; Occultisme 35%; Parler Anglais 80%; Pickpocket 60%; Psychologie 50%; Sauter 40%; Se Cacher 45%; Suivre une Piste 45%; T.O.C. 65%.

Friedrich Becker (alias Fairbanks Baldwin)

C'est le cuisinier du château. Issu d'un milieu défavorisé, il a fréquenté les bandes de voyous, ne reculant devant rien pour se faire un peu d'argent. Il a connu Von Kahr dans les geôles bavaroises, alors qu'il purgeait une peine de 20 ans pour attaques à main armée. Les camps d'entraînement de Meah ont fait de lui un spécialiste des explosifs. C'est un homme imposant, aux cheveux roux et au visage maculé de taches de rousseur, qui n'a aucune morale mais craint (à raison) Von Kahr et plus encore Meah... Il leur est inconditionnellement acquis et est prêt à se sacrifier pour leur cause.

Friedrich Becker : 28 ans

FOR	16	DEX	11	INT	7
CON	16	APP	8	POU	14
TAI	16	SAN	40	EDU	7
PdV	16				

Armes	Att.	Dommages
Grenade	60%	3D6
Dynamite	60%	5D6
Poings	65%	1D3+1D4
Pieds	50%	1D6+1D4
Tête	40%	1D4+1D4
Lutte	30%	
Couteau	35%	1D4+2+1D4
Autom. cal.32	30%	1D8

Compétences

Confection Explosifs 70%; Discrétion 50%; Ecouter 45%; Esquiver 30%; Lancer 60%; Lire/Ecrire Anglais 40%; Mécanique 55%; Mythe de Cthulhu 40%; Parler Anglais 35%; Se Cacher 50%; Trouver Objet Caché 55%.

Hans Winter (alias Ian Winch)

Karl Von Kahr le présentera comme le jardinier du château, même s'il s'occupe également des chiens et des chevaux. Hydrocéphale et idiot congénital, cette brute épaisse ne pourrait pas comprendre qu'on l'appelle par un autre nom que le sien. Aussi, Von Kahr lui a attribué un pseudonyme proche de la phonétique de son prénom. Hans Winter ne comprend que des ordres constitués de mots clefs allemands. Lorsqu'il ne comprend pas il reste muet et immobile, affichant un faciès idiot. Dépourvue du moindre sentiment vis à vis des êtres humains, cette véritable brute dotée d'une force herculéenne a été emprisonné en 1931 pour le meurtre sauvage de ses patrons fermiers. "Le Boucher Bavarois", comme l'a surnommé la presse de l'époque, n'a du son salut qu'à une grâce survenue sur recommandation de Von Kahr, qui l'a rencontré en prison.

Winter présente une amusante particularité psychologique, si l'on tient compte de son imposante taille : il adore de façon inconditionnelle la flore. Il lui arrive ainsi de passer des heures à admirer un pissenlit, ou tout autre représentant du monde floral. Ce monstre de l'espèce humaine a évidemment la main verte, et réussit généralement à faire pousser à peu près n'importe quoi, n'importe où. Voir quelqu'un s'en prendre méchamment à un massif floral ou à une plante d'intérieur le rend fou furieux... Lors de son conditionnement dans les camps d'entraînement de Meah, Kaal-Vual lui a enseigné le sort Appeler Partas.

Winter porte en permanence 2 clefs : celle de la salle des geôles et celle de la cage suspendue.

NOTE AU GARDIEN : La réussite d'un jet d'Idée permettra de faire le rapprochement entre son physique (herculéen) et la description faite dans le journal de Dakota.

Hans Winter : 30 ans

FOR	21	DEX	10	INT	6
CON	21	APP	4	POU	10
TAI	19	SAN	9	EDU	0
PdV	20				

Armes	Att.	Dommages
Poings	65%	1D3+1D6
Pieds	50%	1D6+1D6
Tête	45%	1D4+1D6
Tisonnier	55%	1D8+1D6
Poignard	55%	1D4+2+1D6
Lutte	50%	Ecrasement*

* La victime perdra 1D2 points de Vie par round tant qu'elle n'aura pas réussi à se dégager de l'étreinte du colosse.

Compétences

Botanique 30%; Ecouter 40%; Grimper 65%; Mythe de Cthulhu 20%; Sauter 50%.

Sorts

Appeler Partas.

NOTE AU GARDIEN : Partas est l'un des Globes de Yog-Sothoth. Il apparaît sous la forme d'un grand vautour et révèle les vertus des herbes et des pierres. Il peut rendre invisible et redonner la vue à ceux qui l'ont perdue. Le sort est similaire à Appeler Yog-Sothoth, mais prend moins de temps et n'exige pas un ciel découvert...

Erwin Wagner (alias Edward Wilcut)

C'est le chauffeur de Von Kahr. C'est un jeune homme fort courtois au demeurant, issu de la Werhmacht, où il s'est spécialisé dans les transmissions. Il n'a pas subit l'entraînement des camps spéciaux de Meah, et par conséquent n'est pas inconditionnellement acquis à la cause de son chef. Si les détectives lui présentent les preuves

d'actes inhumains commis par ses chefs (cérémonies, tortures, atrocités, etc...), Wagner se désolidarisera de ses compagnons de mission et prêtera main forte à Nightmare (tous les Allemands ne sont pas forcément des disciples de Meah). Wagner représente ces jeunes Allemands qui ont subit l'effroyable crise des années 20 et pour qui le nazisme représentait l'unique espoir d'une nation.

NOTE AU GARDIEN : Attention, ce PNJ est à manipuler avec beaucoup de doigté. N'oubliez pas qu'il est avant tout chargé d'une mission militaire. Son “retournement” ne doit intervenir que si les détectives sont dans la plus extrême détresse. Il leur faudra alors déployer un arsenal de diplomatie et de persuasion pour le faire changer de camp. Si la situation se présente, Wagner pourra être d'une aide précieuse pour sortir des griffes de Von Kahr et de sa clique d'allumés, mais en aucun cas il ne doit sortir vivant du scénario. Les occasions ne manqueront pas...

Erwin Wagner : 25 ans

FOR	12	DEX	13	INT	14
CON	11	APP	13	POU	12
TAI	11	SAN	99	EDU	12
PdV	11				

Armes	**Att.**	**Dommages**
Autom. cal.32	55%	1D8
Couteau	55%	1D4+2
Poings	60%	1D3
Tisonnier	45%	1D8

Compétences

Camouflage 45%; Conduire Auto 65%; Dessiner une Carte 65%; Discrétion 55%; Discussion 55%; Ecouter 65%; Electricité 65%; Esquiver 55%; Lire/Ecrire Anglais 75%; Lire/Ecrire Codes 75%; Mécanique 60%; Monter à Cheval 40%; Parler Anglais 70%; Physique 55%; Piloter un Avion 65%; Psychologie 70%; Se Cacher 55%; Trouver Objet Caché 50%.

Suivez le guide

Von Kahr fera installer les détectives dans les chambres du second étage. Leurs bagages arriveront en fin de matinée. Il les conviera ensuite à un apéritif au salon (2ème étage) avant de passer à table vers 13 heures dans l'immense salle à manger. Le café et les digestifs seront servis dans le salon des trophées (rez-de-chaussée).

A 15 heures St Blaer-Von Kahr proposera à ses invités une visite du château et des terres alentours. Il se gardera bien de leur faire visiter la crypte, la tour du Moulin, celle de l'Intendant, et les geôles. Un jet réussi sous Histoire permettra aux détectives de noter que St Blaer-Von Kahr commet des erreurs dans ses propos sur l'Histoire de la région, et sur celle du château. Lui faire remarquer le mettra sur la défensive. Lors de la promenade sur ses terres, il évitera de s'approcher de l'endroit où est situé le hangar à avions et la piste.

A 17 heures, le thé sera servi dans le salon des trophées. Les détectives pourront y écouter la BBC ou des disques. St Blaer-Von Kahr les priera de l'excuser de son absence jusqu'au dîner, prétextant quelques affaires à traiter.

Le dîner sera servi à 20 heures dans la salle à manger. Sans être exceptionnelle, la cuisine sera bonne. A 22 heures, Von Kahr fera servir les infusions ou les fines dans le salon du second étage. La soirée s'achèvera autour d'une table de bridge pour certains et d'un échiquier pour d'autres. Avant de les quitter vers 23h30, St Blaer-Von Kahr donnera rendez-vous aux détectives le lendemain à sept heures pour déjeuner avant la chasse.

Si les détectives font allusion à un américain ayant séjourné au début de l'année à Rexhill, St Blaer-Von Kahr prétendra n'en avoir jamais eu vent. Il ajoutera qu'il n'a aucun contact avec les habitants de Rexhill. Un jet sous Psychologie révélera qu'il ment à propos de ces affirmations.

L'OMBRE D'UN DOUTE
(Shadow of a doubt)

La nuit au château risque d'être des plus mouvementées. Devant la présence de tant d'étrangers au château, il y a peu de chances pour que l'âme d'Harold reste en paix... C'est tout d'abord par une grande plainte que le premier occupant des lieux se manifestera ; aux alentours de 1h du matin.

NOTE AU GARDIEN : Effectuez secrètement un jet pour chacun des personnages endormis. Si le jet est inférieur à Ecouter -10%, la plainte le réveillera.

S'ils sortent de leurs chambres, les détectives entendront alors des portes s'ouvrir à l'étage du dessous. Il s'agit de Von Kahr et Brückenbauer qui viennent voir ce qui se passe. Devant les détectives, St Blaer-Von Kahr prétendra qu'il s'agit d'un effet du vent dans les conduits de cheminées. A ce moment, une armure se trouvant devant les tapisseries de l'escalier se mettra à trembler sur son socle, donnant aux témoins de la scène la vision d'un chevalier “parkinsonien”. La lourde hallebarde se détachera de l'armure et tombera sur le détective ayant raté un jet sous Chance (ou ayant le moins de Chance). Ce dernier devra alors réussir un jet sous Esquiver pour ne pas perdre 4 points de Vie. Malgré l'émotion, St Blaer-Von Kahr expliquera que ce genre d'incident se produit lorsqu'il y a un effondrement des souterrains. Il conseillera à tous de se recoucher afin d'être en forme pour la chasse. Si l'un des détectives tente un jet sous Psychologie et le réussit, il notera que St Blaer et son secrétaire n'en mènent pas large.

Ces derniers ayant regagné leurs chambres, les détectives auront tout intérêt à mettre la nuit à profit afin d'en savoir un peu plus sur l'endroit et ses occupants. S'ils examinent l'armure (réussir un jet sous Discrétion pour ne pas attirer l'attention de l'un des Allemands), ils ne trouveront aucun mécanisme ayant pu la faire bouger. Un jet d'Idée leur fera prendre conscience que vue le poids de l'objet, ils auraient du eux aussi ressentir le sol trembler lors du prétendu effondrement. Si pour une raison ou une autre, les Allemands venaient à sortir de leurs chambres, les détectives pourront se cacher entre l'immense tapisserie et le mur.

NOTE AU GARDIEN : Dans ce cas, chaque personnage devra effectuer un jet sous Chance. Celui ayant réussi le plus petit score déclenchera le mécanisme du passage secret menant à la tour du moulin. Si le cas ne se présente pas, seule la réussite d'un jet sous T.O.C. (en examinant le mur derrière la tapisserie) permettra de découvrir le mécanisme.

Evolution d'Harold en fonction des points de POU accumulés

POU	Aspect	Effets	Coût (pts POU)	Perte de SAN
8	Invisible	Plaintes	1	0
8	Invisible	Téléquinésie	1	0
9	Luminescence	Attaques mentales	1	0/1
10	Ectoplasme flou	Attaques mentales	1	0/1D3
12	Ectoplasme humanoïde	Attaques mentales	1	0/1D4
14	Ectoplasme + partie visible	Blesser avec la partie visible	1	0/1D6
16	Grand homme effrayant	Toute action physique	1	0/1D6
20	Grand homme effrayant	Invoquer les fantômes de Lewine et Gyrd	2 par fantôme	0/1D6

Quelque soit l'endroit où se trouvent les détectives, le fantôme d'Harold se présentera à eux une seconde fois vers 2h30 du matin.

NOTE AU GARDIEN : S'ils sont séparés, faites effectuer un jet sous Chance aux Joueurs. Celui ayant réussi le plus gros score sera témoin de la manifestation, ainsi que tous ceux qui l'accompagnent.

Cette fois ci, ils pourront entendre très nettement des soupirs rauques semblant se rapprocher. Une luminescence apparaîtra devant eux, dégageant une forte odeur d'ozone. La luminescence, dans un horrible râle, se jettera sur les détectives avant de disparaître. Tous ceux qui auront été témoins de la scène devront réussir un jet sous la SAN pour ne pas perdre 1 point de SAN. De plus, chacun d'entre eux devra réussir un jet sous 4xPOU pour ne pas perdre 1 point de POU. Si l'un des détectives porte sur lui le talisman trouvé chez Hendrix ou la Clavicule de Salomon, il sera dispensé de faire le jet sous 4xPOU. Esquiver l'attaque ne changera rien.

Harold

Une petite présentation du spectre d'Harold s'impose. Hantant les lieux depuis sa mort (en 1066), il s'est d'abord contenté de faire résonner des pas sur les planchers du château et de pousser soupirs. Rien de bien inquiétant pour les occupants plutôt fiers de posséder leur fantôme. Mais depuis que Von Kahr et ses hommes ont enchanté la tour de l'intendant, l'atmosphère des lieux a radicalement changé. Bénéficiant d'une énergie nouvelle et malsaine, le fantôme d'Harold se voit offrir de plus grandes possibilités d'actions. N'hésitant pas à profiter de l'aubaine, il veut à présent chasser tous les intrus de son fief.

Ses manifestations ont un double objectif : effrayer les humains d'une part, et gagner du POU. Harold absorbe le POU des humains : il gagne l'équivalent des points perdus lors des confrontations POU/POU. Mais depuis peu, il a remarqué qu'il se sent mieux chaque fois qu'un être humain se blesse. Harold gagne en effet un point de POU pour 2 points de Vie perdus dans l'enceinte du château...

Son aura grandissante interfère également sur les guérisons ou les soins. Les blessés ne regagneront que la moitié des points de Vie récupérables par la réussite d'un jet sous Premiers Soins. Au fur et à mesure de sa «régénérescence», Harold se montrera de plus en plus dangereux; quant à son aspect, il se modifiera en fonction des points de POU qu'il aura pu récupérer (voir tableau ci-dessous). Lorsque les détectives arrivent au château, Harold a 8 points de POU.

Les métamorphoses d'Harold

Les différents aspects d'Harold sont cumulatifs et interchangeables à sa guise, en fonction du quota de points de POU dont il dispose. Tout changement d'aspect lui coûte cependant un point de POU.

A partir du moment où il aura atteint 10 points de POU, il lui suffira de rester 1 heure dans les limbes pour régénérer 1 point de POU dépensé (sans dépasser le quota initial). Les effets sont également cumulatifs.

NOTE AU GARDIEN : Les armes seront sans effet tant qu'aucune partie de son corps ne sera tangible. A partir de ce moment là, les dommages subits seront réduits de moitié et appliqués aux point de POU.

Harold (sous forme humaine)

FOR	19	DEX	13	INT	8
CON	19	APP	5	POU	16
TAI	19	SAN	0	EDU	2

Bonus aux Dommages +1D6

Armes	Att.	Dommages
Poings	66%	1D3+1D6
Pieds	50%	1D6+1D6
Couteau	50%	1D6+1D6
Hache	40%	1D8+1D6
Epée	65%	1D6+1+1D6
Masse	50%	1D8+1D6



Malgré les interventions d'Harold, les détectives auront tout intérêt à mettre la nuit à profit pour retrouver Dakota (et ses précieux documents) et fuir cet endroit. En effet, Von Kahr a prévu d'éliminer ses "invités" durant la chasse à courre...

COURS, CAMARADE... COURS!

Les détectives, s'ils sont encore présents au château, seront réveillés à 7 heures par Schlenker. Von Kahr les attendra devant un breakfast copieux. Une heure plus tard, ils se verront attribuer des chevaux sellés par Schlenker, la meute des chiens Beagles sera lâchée et les cavaliers pourront s'élancer.

Le plan de Von Kahr

Prévoyant, il a drogué le petit déjeuner des membres de Nightmare. Le narcotique fera effet deux heures après l'ingestion. Les détectives ressentiront alors un malaise proche du vertige et devront réussir un jet sous la moitié de Monter à Cheval pour ne pas tomber. En cas de chute, ils perdront 1D3 points de Vie. La drogue fera de l'effet pendant deux heures. Deux heures durant lesquelles les détectives vivront un véritable cauchemar. Toutes leurs compétences seront réduites de moitié. Ils seront sujets à des hallucinations épouvantables. Les selles des chevaux ont été sabotées par Schlenker, de sorte qu'après un certain temps de galop, elle se détachent et glissent le long du flanc des bêtes. Pour ne pas perdre 1D3 points de Vie en tombant les détectives encore en selle devront réussir un jet sous la moitié de Sauter. La meute des Beagles continuera à pourchasser un gibier quelconque (renard ou chevreuil, au choix du Gardien). Quant à Von Kahr, Schlenker et Brückenbauer, ils s'approcheront des détectives au sol, en ricanant de façon malsaine puis tourneront bride. Dix minutes plus tard, les détectives entendront des aboiements de chiens ainsi que des galops de cheval. Von Kahr et ses sbires reviendront, précédés par les cinq Dobermans. Ils assisteront hilares aux déchiquetage des malheureux détectives. Seule Agatha échappera à cette mort cauchemardesque. Von Kahr prévoit de l'utiliser comme otage afin de faire dire à Stephen «Dakota» Jones où sont cachés les documents et la Clavicule de Salomon.

La fuite

Espérons que les détectives n'auront pas à vivre la chasse de Von Kahr... Le meilleur moyen de fuir les lieux est de se rendre au hangar à avions situé dans le parc. Ce hangar est cadenassé, un crochetage sera nécessaire pour l'ouvrir. A l'intérieur, les détectives découvriront un avion bimoteur pouvant embarquer tout le monde. Mettre l'appareil en route, puis l'amener en bout de piste exigera un jet sous Piloter un Avion +30%. La cabine est prévue pour un pilote et un copilote. Il est possible de se tenir à deux derrière le pilote et le copilote. La jauge de carburant indique que le sont à moitié pleins. Un jet sous Piloter un Avion permettra d'estimer que l'avion a une autonomie de quelques centaines de kilomètres.

Alors que l'avion prendra de la vitesse, une forme humaine apparaîtra à une centaine de mètres. Dans les phares de l'avion, les personnes présentes dans la cabine de pilotage verront soudain le spectre d'Harold brandir au dessus de sa tête une épée à deux mains monumentale. Elles devront alors réussir un jet sous SAN pour ne pas perdre 1D3 points de SAN. Si le pilote rate son jet sous la SAN, il restera hébété oubliant les commandes. Il faudra alors que l'une ou l'autre des personnes présentes se rue sur le manche à balai et réussisse un jet sous Piloter un Avion pour faire décoller l'aéroplane. L'avion traversera littéralement le spectre avant de s'élever dans la nuit.

Au même moment, des coups de feu seront tirés sur l'avion. Il s'agit de l'intervention des agents du MI5 persuadés qu'ils ont affaire à des espions internationaux. Des balles atteindront l'avion. L'une d'entre elles traversera une vitre du cockpit sans faire plus de dégâts; une autre percera le réservoir. L'une des personnes présente dans la cabine après le décollage, réussissant un jet sous T.O.C. constatera que la jauge de carburant est descendue bien vite. Un jet sous Piloter un Avion permettra d'évaluer qu'il reste tout juste de quoi atteindre les côtes françaises. Les détectives ou Dakota devront réussir un jet sous Dessiner une Carte pour pouvoir tracer un itinéraire au dessus de la Manche en pleine nuit, leur permettant d'économiser du carburant.

NOTE AU GARDIEN : Cet épisode s'enchaîne directement avec le scénario suivant. Il s'achève sur une fuite éperdue dans la nuit britannique. Le suspense étant l'un des éléments majeurs de cette fuite, n'hésitez pas à rajouter des idées personnelles afin de persuader les Joueurs qu'ils l'ont échappée belle. Les agents du MI5 n'interviendront pas si les détectives ne fuient pas en avion.

La Clavicule de Salomon

Histoire officielle

En 1906, alors que tous les historiens considéraient que l'ensemble des anciens monuments chrétiens d'Ethiopie avaient disparu pendant les guerres du XVIe siècle, la Deutsche Aksum Expédition, une mission américano-allemande dirigée par Enno Litmann, mit à jour les ruines de l'église de Dabra Dammo, en Ethiopie. En dépit de la date incertaine de ses différentes parties, l'église était visiblement très ancienne et remontait vraisemblablement au VIe siècle, date de la fondation du monastère de Dabra Dammo. Remarquable par l'absence de décors muraux et par ses poutres en retrait, l'édifice l'était plus encore par le contenu de sa crypte. Outre de nombreux écrits à peintures datant du XIe, XIIe et XIIIe siècle, celle-ci recelait une centaine de rouleaux talismaniques, et, enfermé dans un coffret en or massif, la Clavicule de Salomon. Les rouleaux furent dispersés entre Princeton University (New Jersey) et plusieurs bibliothèques allemandes. Plus tard, l'expédition militaire britannique à Magdala permit d'alimenter également les bibliothèques britanniques en rouleaux prélevés, eux, sur des cadavres éthiopiens. Quant à la Clavicule de Salomon, elle fut exposée dans différents musées américains et allemands avant de disparaître dans l'incendie du Berliner Schtadt Museum, en 1935.

Les informations ci-dessus sont disponibles dans la presse spécialisée et connues de tout archéologue, ou autre féru d'histoire et d'occultisme qui se respecte. D'autres informations sont disséminées dans la suite de la campagne.

Pouvoirs

Cette médaille circulaire gravée est un artefact puissant, aux multiples pouvoirs. Leur description est transcrite par des pictogrammes codés dont la compréhension exigera des heures d'étude et une connaissance de la Kabbale. En terme de jeu, il faudra réussir un jet sous Lire/Ecrire Hébreu ou Linguistique, trois jets sous Occultisme et trois jets sous Idée (il ne peut être tenté qu'un seul jet par journée d'étude).

Le Sceau de Salomon

Le Sceau de Salomon est représenté par une étoile à huit branches, reliées entre elles à la manière d'une rosace. Il produit les mêmes effets que le Signe des Anciens dont il est dérivé. Son pouvoir est moindre car il n'est efficace que contre les Races de Serviteurs et les Races Indépendantes. Cependant, il ne nécesssite pas la perte de 2 points de POU définitifs que réclame son illustre modèle.

Le Rituel du Temple

Apprendre le rituel nécessite un jet sous INT. Celui-ci dure une heure et peut être effectué n'importe où. Il s'agit d'une sorte de danse très gestuelle, accompagnée d'un chant en araméen (ancien hébreu). La personne qui sait observer le rituel à la lettre voit toutes ses caractéristiques augmenter de 3 points pendant 1D3+1 heures. Durant ce temps, elle exercera un pouvoir quasi-hypnotique sur les personnes qui l'écouteront parler.

Protection

De plus, la clavicule protège des attaques de certains monstres. Cette protection est à doser par le Gardien en fonction du monstre et du type d'attaque. Il peut s'agir d'un malus à l'attaque du monstre, ou de l'annulation des effets comme ce fut le cas avec Harold. Le Gardien est libre d'informer ou non le PJ qui porte l'objet de son pouvoir de protection.



Perfide Albion

Affaiblis, activement recherchés par Scotland Yard, le MI5 et les services secrets allemands, les membres de l'agence Nightmare se retrouvaient une fois de plus dans l'urgence. Le dispositif policier mis en place pour les retrouver était tel que ces derniers optèrent pour un repli en France ; terre d'asile s'il en était. Là bas, Mellyson espérait bien pouvoir compter sur l'aide de Michel de Borsavin, un vieil ami rencontré sur les pistes d'escrime, capable de toucher aussi bien ses adversaires que le cœur de ces dames. Mais encore fallait-il réussir à faire décoller le vieux bimoteur découvert non loin du château...

Harry en épata plus d'un lorsqu'il réussit à arracher le vieux Salmson du sol boueux. Les deux puissants moteurs rugissaient et projetaient de telles quantités d'huile sur la carlingue que pas un mot ne fut prononcé pendant les deux heures que mirent les réservoirs à se vider...

Alors qu'ils arrivaient au dessus du territoire français, la chance se mit une fois de plus de leur côté et seule une aile se détacha lors d'un atterrissage qu'Harry lui même reconnut mouvementé. Ils s'extirpèrent péniblement de la carlingue disloquée et constatèrent que les dégâts étaient irréparables.
- Pour une arrivée discrète..., grommela le rude irlandais tout en aidant Patrick de Saint Yves à soutenir Stephen.
Celui-ci avait perdu beaucoup de son sang et son état n'était pas très réjouissant.
- Ne t'fais pas d'mauvais sang..., lança Harry à l'attention d'Agatha, qui visiblement n'appréciait pas vraiment la plaisanterie. Il chercha du regard la complicité du professeur Mellyson mais ce dernier semblait ailleurs. Ses yeux fixaient l'horizon. Là bas, à l'est, le fracas des armes lui martelait encore les oreilles.
- Harry... Patrick... allez chercher de l'aide. Nous vous attendrons à l'orée de ce bois.

Ils revinrent tard dans la nuit, accompagnés de P'tit Robert, le fils cadet d'une famille de braves paysans du bocage normand : les Petitmangin. Ceux-ci hébergèrent leurs voisins d'Outre-Atlantique le temps nécessaire pour que leurs plaies cicatrisent. Les blessures les plus sérieuses furent traitées par une femme un peu rude répondant au nom de Mère Dubreuil : la rebouteuse du village d'Aques avec qui Patrick passa de longues heures. Au vu des véritables miracles qu'elle réussit à accomplir sur leurs chaires meurtries, il considéra que cette vieille femme avait certainement du sang indien dans les veines...

I'VE HAD A DREAM, I.A.Morgenduft



RIFIFI A PANAME

Les Renseignements Généraux, les services secrets allemands, une confrérie corrompue ; trois bonnes raisons de visiter le Paris des années 30 !

G. Domingo

Avertissement

Ce scénario fourmille d'indices bons ou mauvais, de fausses pistes plus ou moins risquées et de pièges qui ne ménageront pas nos chers détectives. Pour le rendre le plus intéressant possible, nous vous conseillons d'inciter les personnages à se répartir en petits groupes. Certains événements sont des passages obligés pour l'aboutissement de l'enquête, mais ne soyez pas trop dirigiste...

UN AMI DE LONGUE DATE

Nous sommes en février 1937. Si la guerre civile espagnole, les troubles inquiétants en Allemagne et l'Exposition Internationale qui se tient à Paris font les gros titres des journaux, c'est pourtant un petit article de la rubrique *Etranger* qui fera frémir nos amis convalescents.

ATTENTAT TERRORISTE DANS LE SUSSEX
LORD SAINT BLAER ASSASSINE

- de notre envoyé spécial -

Le château de Rexhill, propriété séculaire de la famille Saint Blaer, vient d'être le théâtre d'une ignoble barbarie. Lord Saint Blaer, pair du royaume et Comte de Sussex, ainsi que son personnel de maison, y auraient été séquestrés puis exécutés. Les motifs de ce lâche attentat ne sont pas encore connus mais il semblerait que des ressortissants américains étaient présents sur place au moment des faits. Ces derniers auraient quitté le pays à bord de l'avion personnel de leur victime. Cette piste aurait conduit Interpol à contacter les autorités françaises pour leur demander leur entière collaboration.

Les détectives auront légitimement le droit de penser que les douanes et au moins les gares de la capitale sont surveillées. Aussi, une fois contacté, Borsavin acceptera sans difficulté de venir chercher Mellyson et ses amis dans une gare de la grande banlieue ouest de la capitale.

Michel de Borsavin les attendra au pied de son Hispano-Suiza 32 CV. Il restera muet devant les commentaires d'un Harry Steck subjugué et connaisseur :

- Vous savez que son moteur est dérivé de celui du Spad 7 ; le meilleur avion de la chasse française ! Celui-là fait au moins 6 litres de cylindrée, non ? Regardez, ce châssis est une pure merveille... et sa boîte à trois rapports... et les freins assistés sur les quatre roues !.. Y a pas d'malaise ! c'est quand même aut'chose qu'une Rolls !

Michel de Borsavin

Borsavin est un être raffiné, immanquablement courtois et tiré à quatre épingles. Il porte magnifiquement sa cinquantaine, qu'il entretient fréquemment dans un cercle d'escrime du XVIème arrondissement. Il sera toujours à l'écoute de ses invités et principalement d'Agatha sur laquelle il exercera son charme ravageur.

Borsavin est un gentilhomme anachronique qui porte son honneur et sa dignité comme l'œillet : à la boutonnière.

Michel de Borsavin rencontre Jason Mellyson à l'occasion du Tournoi International d'Escrime de Boston de 1912. Il est alors âgé de 27 ans et a la réputation d'un séducteur qui dépense sans compter.



Michel de Borsavin

Au lendemain de la Grande Guerre, ce pur produit de la noblesse décadente a dilapidé la majeure partie de l'importante fortune familiale. Il se passionne pour l'occultisme et en 1923, tente d'acheter la Tête d'Airain, un puissant artefact mis aux enchères à l'hôtel Ausperg (Cf. *L'ASILE D'ALIENES/La vente aux enchères*). Quatre ans plus tard, il fonde La Rose Noire, une confrérie constituée de spirites passionnés par la communication avec l'Au-delà.

Michel de Borsavin : 52 ans

FOR	11	DEX	10	INT	14
CON	11	APP	8	POU	12
TAI	11	SAN	17	EDU	19
PdV	11				

Armes	**Att.**	**Parade**	**Dommages**
Escrime	60%	50%	1D6

Compétences

Crédit 80%; Discussion 70%; Eloquence 65%; Histoire 65%; Lire/Ecrire Anglais 35%; Occultisme 40%; Psychologie 40%; T.O.C. 45%.

L'appartement de Borsavin

7, place des Vosges

Michel de Borsavin réside au 7 place des Vosges. Situé dans un des quartiers les plus argentés de la capitale, cet hôtel particulier, grand et confortable, donne une idée assez précise du niveau de vie que mène encore son locataire. Il est entretenu par Emilienne Gérard, une femme de ménage qui passe tous les jours à 10 heures précises. Seulement voilà, ce n'est certainement pas Emilienne qui a laissé l'appartement de "*Monsieur Michel*" dans cet état. En effet, où que porte le regard, tiroirs retournés, coussins éventrés et bibelots jonchent le sol. Un examen attentif de la porte d'entrée permettra de constater que le cambrioleur a préféré la pince monseigneur au jeu de clefs. Ce n'était donc pas un professionnel...

La réussite d'un jet sous Psychologie montrera Borsavin plus contrarié par la découverte d'un billet griffonné que par l'étendue des dégâts. Il le déchirera sitôt lu, tout en expliquant que tout ceci est l'œuvre d'une amie un peu trop jalouse. Cependant, toute personne présente à proximité et réussissant un jet sous Lire/Ecrire Français, aura le temps d'y lire :

> *Ecorche-toi.*
> *Ton trou n'est pas assez grand.*
> *Dernière information !*

NOTE AU GARDIEN : En fait, le peu de temps dont a disposé l'observateur indiscret est responsable d'une mauvaise interprétation. Le Gardien devra préciser au Joueur qu'il ne peut être certain à 100% de ce qu'il a lu. Le contenu du message est, en effet, quelque peu différent.

> *Arrache-toi.*
> *Ton trou n'est pas où il devrait être.*
> *Dernière sommation !*

Borsavin refusera poliment de répondre à toute question indiscrète qu'il qualifiera alors comme un manque évident de savoir vivre. Il gardera le plus grand secret sur la nature de ses activités, jugeant que ses visiteurs américains ont déjà suffisamment de problèmes pour ne pas les impliquer dans les siens.

LE LENDEMAIN MATIN

Borsavin a remarqué la disparition de ses deux plus importants ouvrages ésotériques - *Livre d'Ivon* (Trad. Gaspard du Nord) et surtout *Cultes des Goules* du Compte d'Erlette - et cette découverte confirme ses soupçons. Seuls les membres de la confrérie connaissaient l'existence de ces deux ouvrages. Le forfait ne peut être que l'œuvre de l'un des leurs. Le "trou" mentionné dans le message serait alors la concession du Père Lachaise où se réunissent les membres de la confrérie (voir plus loin *Le cimetière du Père Lachaise*). Un frisson parcourra l'échine de Borsavin tandis qu'il comprendra finalement le sens du message : "*Quitte la confrérie ou la prochaine tombe où tu mettras les pieds sera la tienne.*"

LE LENDEMAIN APRES-MIDI

Borsavin partagera le repas de midi avec ses invités puis annoncera qu'il compte consacrer son après-midi à visiter des bouquinistes. Cette visite servira de prétexte pour rencontrer discrètement Edmond Rottin; propriétaire de La Boutique Ancienne et membre de la Rose Noire.

L'opération Dakota

Stephen Jones a téléphoné le matin même au Colonel Howard, chef du Renseignement à l'Ambassade des Etats Unis, 5 rue de Chaillot (Tél. Passy 12.50 ou 12.54). Devant le risque que celle-ci soit surveillée par les Renseignements Généraux, un rendez-vous a été convenu au Café des Artistes à Saint Germain des Près. Son contact s'appelle Melvin Guts; un agent qui jouera un rôle déterminant quelques années plus tard. Sa mission consiste à récupérer les documents et l'artefact détenus par Stephen Jones puis d'organiser le rapatriement des ressortissants américains au pays. Le nom de code de l'opération est *Dakota*.

Arguant du fait que leur sécurité et celle de son contact nécessitent qu'il se rende seul au rendez-vous, Stephen Jones confiera les documents à sa sœur et refusera à quiconque l'autorisation de l'accompagner. Il sera inutile d'insister car le jeune espion est encore plus têtu que sa sœur.

NOTE AU GARDIEN : Il est primordial que ces documents restent en possession de Nightmare pour le moment car Stephen Jones ne rencontrera jamais Melvin Guts.

Blues trottoir

En effet, alors qu'il quitte le domicile de Borsavin, un camion (volé la veille par les hommes de Meah) fait une embardée et le fauche. Un jet réussi sous Ecouter permettra d'entendre les exclamations de plusieurs témoins. Les détectives encore présents chez Borsavin n'arriveront que pour entendre les derniers mots du malheureux "*dak... dakk... dakotaaah...*" et la sirène d'un fourgon policier.

Une fois le procès verbal établi, le corps (identifié par ses papiers) sera envoyé à l'Hôpital International (rue des Volontaires dans le XVème arrondissement) où les médecins ne pourront que constater le décès. Il sera rapatrié aux USA après une semaine de tractations et de complications administratives.

Accablée par un si funeste sort, Agatha devra réussir un jet sous la SAN. Si celui-ci est réussi, elle trouvera la force de poursuivre son séjour sur le sol français. Dans le cas contraire, Agatha perdra 1D6 points de SAN et les investigateurs devront user de tous leurs talents (faîtes faire des jets sous Eloquence ou Discussion si besoin) pour la convaincre de rester et de les aider à venger la mort de son frère. Gageons que de tels arguments ne la laisseront pas "de marbre"... Il est toutefois possible qu'Agatha s'obstine à vouloir accompagner la dépouille de son frère aux USA. Elle devra dans ce cas, passer une dure journée entre le siège de la Sûreté Générale (rue des Saussaies) et celui des Renseignements Généraux, où elle subira un long et pénible interrogatoire. La police ne pourra rien retenir contre elle car les identités des ressortissants recherchés par Interpol ne sont évidemment pas établies de manière formelle. Agatha terminera son périple à l'Ambassade des USA où elle subira un nouvel interrogatoire de la part, cette fois, de Melvin Guts. Après quelques jours de ce traitement, elle sera finalement autorisée à raccompagner la dépouille de son frère. Les obsèques de l'agent Jones se dérouleront au retour des membres de l'agence aux Etats-Unis.

La Boutique Ancienne

13 rue de l'Annonciation - XVIème arr.

Après Azathoth (3 rue de Médicis, VIème arr.) et Belzébuth (4 rue Baudélique, XVIIIème arr.), Borsavin se rendra à La Boutique Ancienne, une librairie également spécialisée dans l'occultisme.

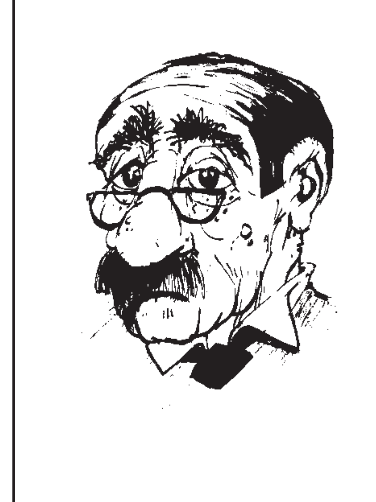
Là, perdu dans les sombres travées, se tient Edmond Rottin, un homme âgé d'une cinquantaine d'années, légérement dégarni. Ses yeux vifs éclairent un visage apparemment terni par les longues heures passées à compulser et classer les centaines d'ouvrages qui peuplent sa boutique. Ils traitent d'ésotérisme, d'astrologie ou encore d'occultisme. Parmi ceux-ci, un jet réussi sous Bibliothèque permettra de mettre la main sur deux ouvrages de petite envergure mais rares de part leurs faibles tirages :

- *Esprits de notre Bretagne de Jacques Lehenec*
(+5% en Occultisme)
- *Les maléfices de Paris de Guillaume Mohrer*
(+10% en Occultisme)



La mort de Stephen «Dakota» Jones

Un jet réussi sous T.O.C. fera remarquer que Rottin porte la même bague que Borsavin : une rose noire sur fond rouge, signe d'appartenance à la Confrérie de la Rose Noire. Tous deux s'arrangeront pour échanger quelques mots en privé…



Edmond Rottin

Les détectives pourront en profiter pour effectuer des recherches sur l'étrange objet confié par Stephen Dakota Jones. La réussite d'un jet sous Bibliothèque permettra de mettre la main sur un vieux grimoire contenant les informations ci-dessous.

Cette courte visite ne permettra pas la découverte d'informations compromettantes pour Rottin. Cependant, si les détectives décident de retourner dans cette boutique en l'absence de Rottin, plusieurs heures de recherche et autant de jets en Bibliothèque permettront de mettre la main sur une dizaine de messages codés dissimulés dans plusieurs ouvrages.

Les messages codés

Hé oui, la Boutique Ancienne sert de boîte aux lettres aux membres d'une société secrète : la Cagoule. Ceux-ci communiquent entre eux par des messages codés selon un principe assez simple. Le code fonctionne par assemblage de deux nombres consécutifs. Le premier indique la page de référence du livre, tandis que le second se réfère à la position du mot dans cette page. Ainsi, 23 15 42 7 etc… signifie page 23/15ème mot, puis page 42/7ème mot, etc… Si aucun des investigateurs ne le découvre par lui même, un jet d'Idée réussi pourra par exemple faire remarquer qu'aucun des nombres composants le message ne dépasse le nombre de pages du livre qui le recèle…

NOTE AU GARDIEN : Il est fortement conseillé au Gardien de se confectionner plusieurs messages codés à partir de ses propres livres. Il ne lui restera plus qu'à dissimuler ces messages dans les livres correspondants et à demander aux Joueurs d'effectuer réellement leurs recherches dans la pièce où se déroule la partie.

L'appartement de Rottin

Au fond et à droite du magasin, une porte conduit d'une part à l'appartement de Rottin (sans intérêt pour l'enquête), d'autre part à une arrière cour. Un très vieux puits fermé par une plaque de fer se trouve en son milieu. Il permet d'accéder à la carrière désaffectée qui sert, entre autre, aux réunions de la Cagoule. Il y a 30% de chance pour que Rottin soit en réunion dans les profondeurs de cette carrière. Si c'est le cas, le cadenas (FOR 40) qui condamne normalement cet accès sera absent. Si les détectives se sentent d'humeur à explorer cette piste, reportez-vous à *L'aventure souterraine*.

Edmond Rottin

Ce quadragénaire un peu sec a débuté sa carrière de sorcier en 1933. Il est alors à la tête d'un groupuscule de parias, déséquilibrés et extrémistes de tous horizons qu'il a convertis sans mal au culte de Shub-Niggurath. A force de maléfices, d'intimidations et de corruptions, Edmond Rottin a donné vie à une secte fanatique constituant la branche occulte d'une organisation secrète : la Cagoule. Cette organisation est consciente qu'elle n'arrivera à maturité qu'en emportant l'adhésion de couches sociales plus “favorisées”. Aussi, en 1935, Rottin achète La Boutique Ancienne et recrute parmi les intellectuels fondus d'occultisme qui en franchissent le seuil. C'est ainsi qu'il rencontre Michel de Borsavin. Ce dernier, subjugué par les connaissances ésotériques de Rottin, ne tarde guère à le présenter aux membres de la confrérie de La Rose Noire, qui l'adoptent à l'unanimité.

En 1937, Rottin n'est pas encore à la tête de la confrérie mais il en a déjà converti une bonne partie. Grâce à lui, la Cagoule a étendu ses ignobles ramifications dans le monde de l'industrie, de la finance et de la politique…

Les clavicules

Clavicule signifie “petite clef”. En magie, les clefs sont des mementos et des codes donnant accès à un savoir crypté. C'est probablement afin de ne pas les égarer et de les avoir toujours à portée de main lorsqu'ils célébraient leurs cérémonies, que les mages gravaient leurs formules sur des médaillons. Ces derniers portent les indications nécessaires au rite de telle ou telle cérémonie. Le rite y est rappelé par des figures ou des lettres occupant la partie centrale de la médaille. Ainsi, l'opérateur a toujours sous les yeux, le graphique des gestes, avec leurs formes et leur nombre. Le rituel y est mentionné par des mots dits “sacrés” qui, selon la manière dont ils sont composés ou présentés, signalent les paroles que l'opérateur doit prononcer.

La Clavicule de Salomon

Cette figure porte le nom de clavicule générale de Salomon parce qu'elle indique d'une manière générale le rite et le rituel qui se pratiquent dans ce qu'on appelle en langage initiatique le Temple de Salomon. Celui-ci ne correspond que de loin au temple de Jérusalem; néanmoins, il est établi sur les mêmes principes et conformément à ce qu'il en est dit dans le Livre des Rois. En ce sens, les indications de la clavicule sont kabbalistiques puisque la Kabbale est susceptible d'en fournir le procédé explicatif. En outre, la clavicule relève de la Haute Magie, étant donné que certains rites et quelques rituels des cérémonies du Temple dit de Salomon peuvent avoir un caractère même effectivement magique. Divers auteurs le lui ont attribué.

Le texte est suivi d'une représentation ressemblant trait pour trait à l'objet confié par Dakota.

La Cagoule

De son vrai nom Comité Secret d'Action Révolutionnaire (CSAR), la Cagoule est une organisation terroriste responsable de nombreux attentats et assassinats. Fondée en 1935 par deux membres de l'Action Française (Jean Filliol et Jacques Corrèzes), elle prend son essor en 1936, après la dissolution des ligues d'extrême droite par le Front Populaire. C'est Maurice Pujo, l'un des fondateurs de l'Action Française, qui la surnomme par dérision "La Cagoule" pour stigmatiser son goût immodéré pour la clandestinité, l'activisme, les rites initiatiques et les prestations de serment ; tout ceci dans la plus pure lignée des sectes secrètes.

Financée par les milieux de la petite et moyenne industrie, cette organisation recrute ingénieurs, industriels, cadres, officiers d'active ou encore des aristocrates nostalgiques. Son but est d'instaurer une dictature militaire sous la houlette du Maréchal d'Esperay, Pétain ayant refusé de tenir ce rôle. Ses exactions les plus célèbres sont les assassinats de l'économiste russe Navachine et celui des frères Rossellini ; des antifascistes italiens réfugiés en France. On lui impute également l'attentat contre le siège du patronat français.

Certains racontent que des agents américains seraient à l'origine de son démantèlement en novembre 1937...

Edmond Rottin : 55 ans

FOR	9	DEX	11	INT	13
CON	9	APP	8	POU	15
TAI	9	SAN	0	EDU	12
PdV	9				

Compétences

Bibliothèque 80% ; Discussion 50% ; Eloquence 55% ; Lire/Ecrire Latin 40% ; Mythe de Cthulhu 45% ; Occultisme 50% ; Psychologie 50% ; T.O.C. 60%.

Sorts

Flétrissement ; La Terrible Malédiction d'Azathoth ; Contrôler un Vampire Stellaire ; Création de Portail.

De l'electricite dans l'air

Un projet complètement dément ronge le cerveau malade de Rottin : ouvrir un passage permanent aux entités tapies aux confins de la galaxie. Leur arrivée provoquera une ère de mort et de folie qu'il contrôlera à condition que les gouvernements le laisse exercer une dictature absolue et sans partage. Seulement voilà, l'opération nécessite une formidable source d'énergie.

La solution à ce problème se nomme Gustave Joliot. Ce physicien a mis au point un super générateur capable de délivrer des tensions voisines de 5 millions de volts. Rottin a rencontré ce complice involontaire au sein de la Rose Noire et a rapidement compris l'intérêt qu'il pourrait tirer de sa formidable machine. Il ne reste plus à Denis Thévenin (un ingénieur associé à Rottin dans cette malsaine entreprise) qu'à utiliser les plans du générateur pour étudier le moyen de canaliser sa formidable énergie. Le vol des documents par les Cagoulards doit se dérouler très prochainement (voir plus loin *Le lendemain*)...

L'Action Française

Ce journal polémiste attaque violemment la République qu'il surnomme "la gueuse". Antisémite, xénophobe, germanophobe mais très favorable aux dictatures espagnole et italienne, ce journal à petit tirage s'est également attirée une clientèle intellectuelle grâce à son hostilité à l'URSS.

Grâce aux deux livres qu'il a fait dérober chez Borsavin, Rottin dispose maintenant d'informations capitales sur la période la plus propice à son sombre projet. Celle-ci coïncide avec la prochaine pleine lune, c'est à dire dans quelques jours...

La vision de Robert Minou

Le lendemain matin, Michel de Borsavin recevra la visite d'un jeune homme dont les énormes lunettes mangent un visage maculé de tâches de rousseur. Il s'agit de Robert Minou. Cet artiste peintre au fort potentiel médiumnique est également membre de la confrérie. Dès qu'il s'apercevra de la présence d'intrus, il portera sa main à la poche.

NOTE AU GARDIEN : A moins que l'un des détectives ne cherche à savoir si Minou porte la même bague que Borsavin, seul une réussite critique sur un jet d'Idée attirera l'attention sur cette main que l'individu garde obstinément dissimulée. Si les détectives le remarquent, Minou prétendra qu'il souffre d'un eczéma dont la vue n'est pas réjouissante.

Borsavin lui présentera ses amis comme faisant partie d'une association culturelle venue spécialement des USA pour l'Exposition Internationale. Après un café pris en commun, les deux Français s'isoleront dans le bureau de Borsavin. Une fois seuls, le jeune médium lui expliquera qu'il est sujet, depuis quelques jours, à des visions récurrentes.

NOTE AU GARDIEN : Ces visions représentent un groupe d'individus affairés autour d'une gigantesque machine ; l'exécution du projet de Rottin.

La réussite d'un jet sous Ecouter et d'un autre sous Parler Français permettra de distinguer quelques quelques mots prononcés par Robert Minou :

"*... groupe d'individus... cinq ou six... distinguer leurs visages... Ils... immense et lumineuse... plus rien...*".

Le jeune homme sortira ensuite un croquis exécuté d'après ses visions (voir page suivante) et le remettra à Borsavin. Celui-ci l'examinera longuement et conclura :

"*... cas très intéressant... tirer mais... prochaine réunion...*"

La Maison des Spirites

9, rue Copernic - XVIème arr.

Ceux qui le désirent pourront accompagner Borsavin là où il passe de nombreux après midi. C'est un lieu de rencontre très prisé des spirites cultivés qui viennent y consulter des ouvrages rares ou parler de leurs recherches. Des conférences développant la pensée d'Allan Kardec y sont régulièrement données à un public nombreux mais d'un recueillement total. Ces séances se terminent généralement par une démonstration des capacités d'un médium de haut niveau. Ce dernier parvient généralement à donner de remarquables informations sur les personnes vivantes ou décédées ayant été en contact avec un objet pris au hasard dans la salle. Le Gardien pourra par exemple imaginer une expérience médiumnique à partir d'un objet appartenant à l'un des détectives...

Borsavin y aura une discussion animée avec Robert Minou et un autre membre de la confrérie : Arthur Kœstler. Une réunion exceptionnelle de la Rose Noire sera décidée pour le soir même. Ceux qui suivront l'une ou l'autre de ces trois personnes se retrouveront au cimetière du Père Lachaise. Le Gardien pourra utiliser le contenu du *Journal de la Rose Noire* pour improviser une réunion où Borsavin annoncera qu'il soupçonne l'un des leurs de pervertir l'esprit de la confrérie en pratiquant des méthodes déviantes. Décidé à faire paniquer le ou les coupables, Borsavin ne se doute pas qu'il vient de signer son arrêt de mort. Celle-ci se produira au cercle d'escrime, le soir suivant...

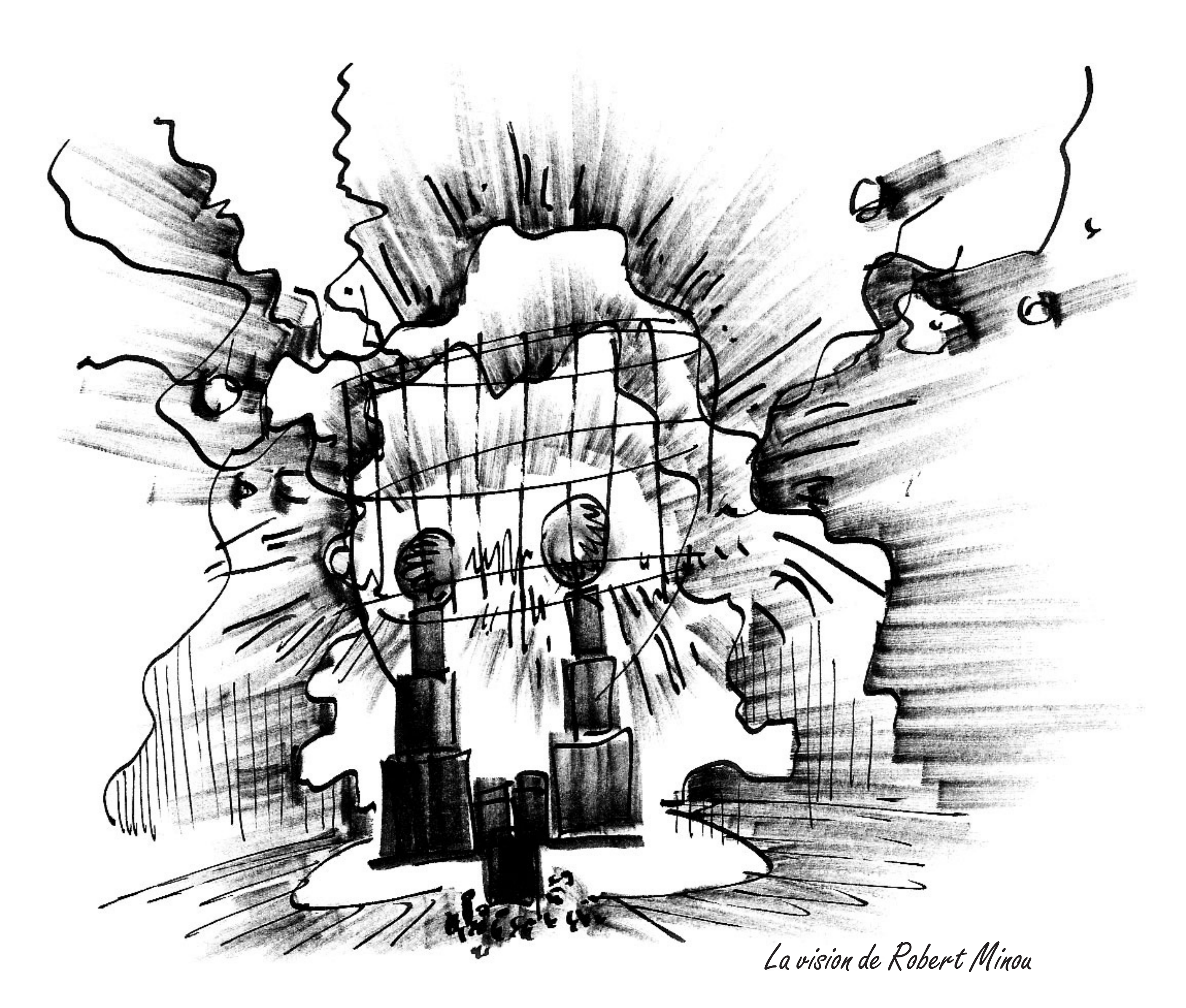
Le Cercle d'Escrime et des Arts

5, rue de Volnay - IIème arr.

Michel de Borsavin proposera à Jason de l'accompagner à son cercle d'escrime. Une fois sur place, ce dernier sera accueilli avec l'égard dû à un ancien bretteur de premier plan. Il pourra bien sûr se joindre à la dizaine de participants et renouer ainsi avec de si vieux et bons souvenirs... Tout adversaire de Mellyson disposera au moins de 50% dans sa compétence Escrime et de 30% en Parade.

Exit Borsavin

A la fin de son premier combat, la réussite d'un jet sous Escrime attirera l'attention de Mellyson sur le comportement particulièrement agressif de l'adversaire de Borsavin. Il est jeune, moustachu, et sa condition physique compense avantageusement une technique inférieure à celle de son opposant. La réussite d'un jet sous T.O.C. révélera que



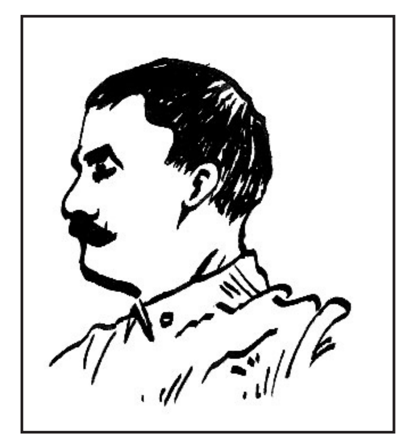
La vision de Robert Minou

son fleuret n'est pas moucheté, et donc, que la moindre touche au plastron ou au visage de son adversaire pourrait être fatale.

NOTE AU GARDIEN : De nombreux accidents de ce type se sont déjà produits (et très récemment encore!) mais rien, ici, n'est le fruit du hasard. L'adversaire de Borsavin est en fait un agent de la Cagoule envoyé par Rottin pour se débarrasser de ce "*spirite d'opérette...*".

Ferdinand Grévin

Quelle que soit la réaction de Mellyson, Borsavin ne survivra pas à ce duel truqué. Mortellement touché au cœur, il s'effondrera avec une ultime interrogation dans le regard. Son assassin prétendra ne pas comprendre ce terrible accident mais la réussite d'un jet sous Psychologie le trahira. S'il se sent démasqué, il tentera de faire subir le même sort à Mellyson, ainsi qu'à tous ceux qui tenteront de l'empêcher de fuir. L'individu se nomme Ferdinand Grévin. Personne au cercle ne le connaît, mais ses papiers montrent qu'il est titulaire d'une carte de membre de la Salle Saint Laurent, une célèbre école d'escrime du IXème arrondissement. La réussite d'un jet sous Bibliothèque montrera que la date de validité de la carte est périmée. Celle-ci n'a pas été renouvelée. Un coup de téléphone à la Salle Saint Laurent apprendra que Grévin est un dangereux extrémiste, ce que confirmera la police, dès son arrivée sur les lieux.



Ferdinand Grévin

Ferdinand Grévin : 27 ans

FOR	12	DEX	13	INT	13
CON	13	APP	12	POU	9
TAI	13	SAN	40	EDU	11
PdV	13				

Bonus aux Dommages +1D4

Armes	**Att.**	**Parade**	**Dommages**
Escrime	45%	40%	1D6+1D4
Poings	50%		1D3+1D4

Compétences

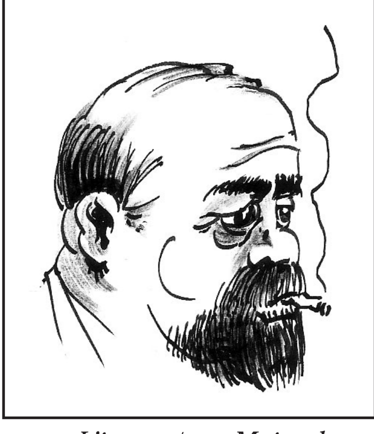
Discussion 30%; Baratin 40%; Occultisme 20%.

Les inspecteurs de la Police Judiciaire Maigrol et Chabrais arriveront un quart d'heure après les premiers agents. Nul doute que le signalement de la présence d'un américain sur les lieux n'arrangera pas les affaires des détectives de Nightmare Agency...

Les inspecteurs Maigrol et Chabrais

Ce duo bien connu du milieu parisien a résolu de nombreuses affaires de grand banditisme. La lenteur et l'intuition du premier associées à l'impétuosité du second mettront nos deux fins limiers sur la piste de Nightmare.

Dès qu'ils apprendront la présence d'un américain sur le lieu du crime, ils feront immanquablement le lien avec l'affaire de la place des Vosges et une circulaire des Renseignements Généraux. Celle-ci mentionne la présence présumée, sur le sol français, de dangereux terroristes américains recherchés par Interpol dans le cadre d'une affaire au Royaume Uni. Maigrol pense, à raison, qu'à deux ans de la retraite, une pareille occasion de promotion ne se représentera pas.

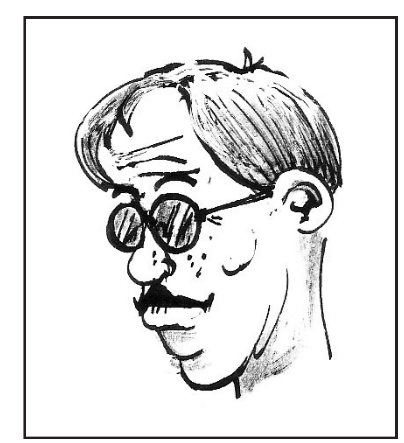


L'inspecteur Maigrol

NE NOUS ENERVONS PAS!

Au soir de l'assassinat de leur hôte, les membres de Nightmare se retrouveront certainement à son domicile. Il est désormais évident que la police ne tardera plus à venir y perquisitionner. Aussi, ils devront agir très vite...

Il est indispensable que les détectives fouillent l'appartement. Faites en sorte qu'ils y pensent (jet d'Idée ou autre allusion...). Une succession de jets réussis sous T.O.C.permettra de faire la découverte des indices suivants :



L'inspecteur Chabrais

- 3000 francs en liquidités.
- une robe de cérémonie rouge ornée d'une rose noire.
- le *journal de la confrérie de la Rose Noire* (voir page suivante). Outre le compte-rendu de chacune des réunions, il contient le discours d'ouverture de séance, une description détaillée du cérémonial d'intronisation, la liste des membres de la confrérie et le croquis laissé par Robert Minou. Des jets successifs réussis sous Occultisme permettront d'interpréter les mots suivants : *Epée* (arcane mineure du tarot mais aussi arme du magicien, elle dissout les démons par le pouvoir des pointes) *Egrégore Noir* (influences psychiques errantes, il véhicule les fantômes et démons créés par les passions des disparus) *Ana* (racine cabalistique signifiant "Au dessus", elle est l'âme du globe; la matrice subtile) *Set* (Daïmon Planétaire origine du nom Satan) *Quintessence* (état subtil de la matière, il est le cinquième élément mais aussi l'origine des quatre autres : Terre, Air, Eau et Feu).
- une lettre adressée à Dakota (dans le courrier de Borsavin). Le contenu est incompréhensible (codé) mais la réussite d'un jet d'Idée attirera l'attention sur la seule expression française : «*Le Dix de Der*».

JOURNAL DE LA CONFRERIE DE LA ROSE NOIRE

Discours d'ouverture

- Mes frères, amis et dignitaires de notre confrérie, je suis étonné par la rapidité d'évolution de nos connaissances et la sensibilité croissante des médiums de notre cercle. Souvenez-vous mes amis qu'il n'y a pas si longtemps, le grand Victor Hugo avait bien du mal à prouver à Alexandre Dumas père, la réalité d'une manifestation à laquelle ils avaient pourtant assisté tous les deux. Le 31 mars 1848, Kate Fox et sa mère découvraient par hasard le langage des coups frappés à Hydesville dans l'état de New York... Tandis qu'en 1857, le français Rivail, dit Allan Kardec, donnait naissance à sa doctrine sur l'immortalité de l'âme, son ami Camille Flammarion poursuivait sa quête de l'inexpliqué et nous offrait une étude sur la "Pluralité des Mondes Habités"... Aujourd'hui, par nos réunions, l'échange de nos idées et grâce à l'insatiable curiosité qui nous anime, nous ne nous contentons plus d'utiliser les tables tournantes pour deviser avec Benjamin Franklin, Shakespeare, Molière ou Chateaubriand. Désormais nous œuvrons, pierre par pierre, séance par séance, à l'écriture du grand livre de la connaissance... Qu'il en soit donc ainsi puisque tel est le but que nous nous sommes fixés. C'est dans la perspective de cette aube nouvelle du Savoir que je proclame, mes amis, mes frères, l'ouverture de cette nouvelle réunion...

NOTE AU GARDIEN : Tous les événements, dates et anecdotes ainsi que les contacts établis sont rigoureusement authentiques. L'esprit de Shakespeare fut notamment invoqué à de nombreuses reprises par Allan Kardec.

Principe d'acceptation

Pour entrer dans la confrérie de la Rose Noire, il faut en premier lieu être parrainé par l'un de ses membres. Le candidat est alors présenté au plus haut dignitaire de l'ordre puis au reste de l'assemblée, ceci en respectant un ordre hiérarchique décroissant. Le nouvel apprenti doit alors faire vœu de non intervention dans les débats, pendant une période probatoire dite «de l'œil et de l'esprit». Pendant toute cette période, l'apprenti doit produire un compte rendu détaillé des réunions ainsi qu'un document écrit relatant ses réflexions personnelles. Ces notes sont lues au fil des semaines par un comité de sept membres de la confrérie appelé le Comité des Sages. Lorsqu'ils jugent que le candidat est spirituellement prêt, ceux-ci convoquent l'assemblée au grand complet pour la cérémonie d'intronisation.

Cérémonie d'intronisation

Le parrain vient chercher l'apprenti à son domicile puis, sur le trajet qui les mène à la salle de réunion, lui rappelle les symboles liés à l'Ordre. Une fois arrivés, on bande les yeux du candidat et on le place au centre d'un cercle tracé à même le sol et marqué d'une étoile à cinq branches. Le Maître des Arcanes tient le rôle de maître de cérémonie. Il lui fait face, debout sur l'extrémité supérieure de l'étoile, tracée pointe en haut. Il tient dans sa main droite un grand bâton (symbole de la matière travaillée) et dans l'autre, une épée. Sur chacune des quatre autres pointes de l'étoile, un assistant porte d'une main une bougie et de l'autre un symbole.

Le rituel peut alors débuter :

- Moi, Michel de Borsavin, Maître des Arcanes suis autorisé ce jour à ouvrir le débat avec vous (nom du candidat) afin de vous donner liberté d'expression au sein du cercle. Le souhaitez-vous encore?
- Je le souhaite.
- Que s'ouvre donc le carrousel!
Le premier assistant, placé à la droite de l'apprenti, lui met en main le premier symbole; une rose taillée dans l'ébène. Le Maître des Arcanes lui demande alors :
- Quelle est la clef?
- La rose noire symbolise la rareté, le mystère et le but à atteindre.
Le second assistant reprend la rose et lui remet une bougie.
- Quelle est la clef?
- La lumière de la connaissance.
Le troisième assistant lui enlève la bougie, lui fait placer les mains en coupe et y verse un peu d'eau.
- Quelle est la clef?
- L'universalité de l'esprit, le tout-en-un.
Le candidat ouvre les mains et le quatrième assistant lui remet un crâne.
- Quelle est la clef?
- La mort, l'arcane treize du tarot, la fin de l'homme ancien.
Le maître de cérémonie lui pose alors le plat de son épée sur l'épaule et conclue :
- Que le pouvoir des pointes te suive et te protège de l'Egrégore Noir, te rapproche de l'Ana en te préservant de Set et nous conduise à la source de la Quinte Essence. Bienvenue parmi nous!
Le maître de cérémonie frappe alors le sol de son bâton tandis que le bandeau du candidat est retiré.
Les applaudissements des membres de la confrérie saluent alors l'arrivée du nouveau membre.

Quelques informations sur les membres de la Confrerie de la Rose Noire

Alain Florin

Ce sympathique quadragénaire possède une petite boutique d'antiquités dans le XVIIIème arrondissement, ainsi qu'une échoppe de bouquiniste sur les quais de la Seine.

Robert Minou

Le jeune peintre est l'un des rares (avec Arthur Kœstler et Ian Flemming) à avoir été informé par Borsavin de la disparition des deux précieux livres. Si les détectives sont dans l'impasse, le Gardien pourra faire intervenir Minou pour les aiguiller (discrètement) sur Edmond Rottin. Cette information pourra provenir d'une séance d'hypnose pratiquée sur le jeune médium (voir la compétence Psychanalyse) ou bien, de soupçons formulés par Borsavin lors de leur rencontre à son domicile (Cf. *La vision de Robert Minou*).

Alfred Jarrot

Alfred est vétérinaire en chef au Zoo de Vincennes. Il a jadis traîné sa bosse sous les tropiques et c'est à ça qu'il doit les fréquentes crise de paludisme qui le rongent depuis des années. C'est un charismatique sexagénaire, apprécié des enfants, et sur qui les détectives pourront compter s'ils ont des blessures à faire soigner discrètement. Le vieil homme a perdu un peu les pédales depuis 1917, date à laquelle son unique fils a eu la tête emportée par un éclat de *schrapnel* (obus de l'armée allemande). Depuis, Alfred essaie vainement d'entrer en contact avec lui...

Bernard Timont

Il est l'un des heureux architectes dont le projet a été retenu dans le cadre de la rénovation de la capitale, à l'occasion de l'Exposition Internationale (voir plus loin *L'exposition internationale*). C'est un bourreau de travail qui ne sort guère de son cabinet situé au 90 rue de Tocqueville.

Quentin Charrier

Malgré son âge avancé (75 ans), cet alerte vieillard dispense encore quelques cours de psychologie à la très célèbre Sorbonne.

Etienne Delerut

Les détectives de Nightmare Agency n'auront malheureusement pas le loisir de rencontrer cet intéressant personnage, passionné par l'occultisme et initié au Mythe de Cthulhu. Celui-ci, en effet, ne doit pas survivre à la confrontation avec Rottin sur la Tour Eiffel (Cf. *La tour Eiffel*).

Régis Bancq

Cet écrivain, âgé d'une trentaine d'années, a bien du mal à percer. Il faut dire, que bien qu'il prétende être la réincarnation de H.P. Lovecraft, ses romans ne sont pas encore à la hauteur de ceux du Maître.

Arthur Kœstler

Journaliste et écrivain, c'est un ami de Ian Flemming, qu'il a rencontré par le biais de l'agence Reuter. Il est profondément anti-franquiste et anti-nazi.

Emile Brossard

Ce petit bourgeois lit Le Monde et passe ses week-end à Deauville. Son travail le tient particulièrement au courant des tendances et des évolutions des économies mondiales.

Raymond Latour

Hormis sa grande connaissance des vins, ce nouveau venu à la Rose Noire ne présente guère d'intérêt.

Gaston Douber

Avec ses 88 printemps, ce sénateur est de loin le doyen des membres de la confrérie de la Rose Noire. Malgré son âge avancé et un début de paralysie du côté gauche, ce bon vivant fréquente encore assidûment les bordels les plus chics de la capitale. Ses prouesses font la joie de ses amis du Sénat et les choux gras des journaux parisiens.

Denis Thévenin

Ce jeune ingénieur est un maillon indispensable à la réalisation du projet de Rottin. Seule personne capable de modifier le fonctionnement du générateur, son élimination suffira à ruiner les plans de son mentor.

Marcel Boucher

Ce fonctionnaire intègre pourra éventuellement apporter sa caution aux détectives de Nightmare Agency, si ces derniers en arrivaient à finir derrière les barreaux. Il leur faudra tout de même, pour cela, le convaincre de leur innocence dans ce formidable complot où se mêlent espionnage et organisations secrètes.

Fernand Lamotte

Ce riche héritier est un faible que Rottin n'a eu aucun mal à convertir aux idéaux développés par la Cagoule. Il a été le complice de Félix Coulibœuf dans le vol des livres de Borsavin.

Joseph Packard

Ce notable, qui a pourtant pignon sur rue, est un fieffé coquin. Non content de ruiner des centaines de foyers endettés, il participe activement aux agissements de la Cagoule, qu'il subventionne copieusement.

Vincent Furniol

Ce quinquagénaire plein aux as ne vaut guère mieux que Joseph Packard, son ami banquier...

Félix Coulibœuf

Ce débonnaire restaurateur cache bien son jeu. Derrière sa face couperosée par l'alcool se cache un activiste de la Cagoule. Son restaurant «Au coup de pouce» est régulièrement le lieu de rendez-vous de plusieurs Cagoulards.

La Confrérie de la Rose Noire

- les modérés -

Michel de Borsavin*	dilettante
Alain Florin	antiquaire
Robert Minou	artiste peintre
Alfred Jarrot	vétérinaire
Bernard Timont	architecte
Quentin Charrier*	psychologue
Etienne Delerut*	historien
Régis Bancq*	écrivain
Arthur Kœstler	journaliste
Emile Brossard	agent de change
Raymond Latour	négociant en vins
Gaston Douber*	sénateur
Gustave Joliot	physicien

- les extrémistes (affilés à la Cagoule) -

Edmond Rottin*	libraire
Denis Thévenin	ingénieur
Marcel Boucher	commissaire de police
Fernand Lamotte	rentier
Joseph Packard*	banquier
Vincent Furniol	homme d'affaires
Félix Coulibœuf	restaurateur

* membre du Comité des Sept Sages

NOTE AU GARDIEN : Les détectives devraient commencer à se poser certaines questions. Quiconque réussissant un jet d'Idée réalisera que cette lettre ne peut émaner que d'un intime du frère d'Agatha. Mais qui, à Paris, pouvait connaître son surnom, sinon le contact qu'il devait rencontrer le jour de sa mort ? Le Gardien devra faire en sorte (si besoin est) que Nightmare réalise l'urgence de la situation. Il pourra faire intervenir les forces de l'ordre, les hommes de Meah ou encore ceux de Rottin.

PASTAGA CHEZ LES MALFRATS

Coincés entre une poignée d'excités (les extrémistes Cagoulards), les forces de l'ordre et les hommes de Meah (responsables de la disparition prématurée de Dakota Jones), les détectives devront rapidement trouver un endroit «discret» pour organiser leur défense. Heureusement, la capitale n'en manque pas. La fréquentation des quartiers «chauds» (Montmartre, Pigale, etc...) leur permettra de rencontrer des hommes «pratiques» qui, contre quelques billets, leur indiqueront plusieurs planques. Parmi celles-ci, un hôtel montmartrois : Le Dix de Der.

Le Dix de Der

Le patron de cet hôtel restaurant se nomme Camille Bonnafous (prononcer Bonnafousse). D'origine marseillaise, ce petit bonhomme rond et jovial pratique la belote et la pétanque avec un égal bonheur. Ancien truand, c'est un homme à qui on ne la fait pas «et c'est pas les képis qui vont commencer !». Son "pastaga" (pastis) est, à ses dires, le meilleur de la capitale et nombreux sont ceux qui viennent s'en imbiber chaque soir. Inutile d'ajouter que les soirées du Dix de Der sont mouvementées...

Lemon Bridgewater et Harry Steck ne se feront certainement pas prier pour essayer le "*pastis-au-mètre*" ; une spécialité du crû. Placez chacun des deux participants à l'extrémité d'une planchette de bois sur laquelle est disposé un nombre impair de verres de pastis. Au signal de Camille, chacun des participants doit avaler le plus rapidement possible les verres qui se trouvent devant lui. Le gagnant est évidemment celui qui aura bu le plus de verres. Il n'est pas nécessaire d'être encore debout pour être déclaré vainqueur. Gagner au "*pastis-au-mètre*" sera le meilleur moyen de gagner définitivement l'amitié du patron. Si le cas se produit, ce dernier racontera à ses nouveaux amis la visite de deux «*malabars*» (deux des hommes de Meah) qui avaient l'air de les rechercher. Dans le cas contraire, les détectives en feront la découverte à leurs frais...

NOTE AU GARDIEN : Pour chaque verre bu, le participant doit réussir un jet sous (10 - n) x CON où n représente le nombre de verres déjà ingurgités. Le personnage perd (jusqu'au lendemain) un point de CON pour deux verres bus. Si les deux participants réussissent leur jet de dés, c'est le personnage ayant la plus forte CON qui aura l'initiative. Le sang irlandais de Lemon Bridgewater lui rapporte un bonus de 10% à chaque jet de dés.

Les hommes de Meah

Malgré leur fuite précipitée d'Angleterre, les détectives de Nightmare n'ont pas échappé (ne rêvons pas !) à l'obstination et au professionnalisme des hommes de Meah, rapidement informé de l'arrivée des Américains sur le sol français. Aussi, Ernst Schlenker, Friedrich Becker et Hans Winter (Cf. *Le Doute d'une Ombre*) arriveront à Paris le lendemain de l'arrivée des détectives et commenceront leurs recherches illico. Les services secrets allemands sont les meilleurs du monde à cette époque, et les trois hommes ne tarderont guère à retrouver leurs proies...

Effectuer fréquemment des jets sous Discrétion pour les trois hommes de Meah. Si les détectives ont été prévenus, un malus de 20% devra être appliqué à chacun de ces jets. Prévenus ou pas, nos touristes ne remarqueront qu'ils sont suivis qu'à la condition que l'un des hommes de Meah rate son jet. Si le cas se produit, l'agent repéré cessera immédiatement sa filature et se perdra dans la foule tandis qu'un autre prendra sa place. Un détective pourra éventuellement essayer de le suivre discrètement en réussissant des jets sous T.O.C. et Discrétion. Dans tous les cas, essayez de garder secret le nombre exact des agents allemands. Cette situation sera des plus stressantes et bénéfiques pour le suspense de cet épisode.

NOTE AU GARDIEN : Si l'un ou l'autre des hommes de Meah a été éliminé au cours du scénario précédent, il sera alors remplacé par un «collègue» tout aussi performant.

L'attentat

Il aura lieu alors que les détectives passeront à proximité d'un groupe de joueurs de pétanque. S'ils ont été prévenus par Camille ou s'ils ont remarqué leur filature, la réussite d'un jet sous T.O.C. suffira à identifier une grenade parmi les boules du terrain de pétanque. Ils auront alors le temps d'intervenir pour éviter un véritable bain de sang parmi les joueurs et les badauds. Sinon, toutes les

personnes présentes à moins de 6 mètres devront réussir un jet sous Chance pour éviter de subir les dommages dus à l'explosion (voir règles AdC).

Les hommes de Meah

	E.M.	D.B.	K.W.
FOR	14	12	13
CON	13	12	11
TAI	13	14	15
DEX	12	13	10
APP	10	8	9
SAN	50	45	55
INT	8	9	7
POU	10	9	11
EDU	5	6	5
PdV	13	13	13
Bonus aux Dommages			+1D4

Armes	**Att.**	**Dommages**
Poings	50%	1D3+1D4
Lutte	50%	
Revolver cal.32	65%	1D8
Grenade	50%	

Compétences

Ecouter 40%; Discrétion 70%; Grimper 50%; Lancer 50%; Nager 40%; Parler Français 40%; Parler Anglais 50%; Pickpocket 60%; Sauter 65%; Se Cacher 65%; Suivre une piste 50%; T.O.C. 50%.

Un ami qui vous veut du bien...

Si les détectives prennent le temps de lire les quotidiens nationaux, deux jets réussis sous Bibliothèque et Lire/Ecrire Français leur feront découvrir les deux petites annonces ci-dessous.

Botaniste spécialisé en roses noires cherche possesseur livres anciens. Tél. 39-75.

Collectionneur livres anciens échange croisière transatlantique contre pièces de collection. Tél. 39-34.

Cette annonce émane d'Edmond Rottin. Il proposera aux détectives de lui retrouver les deux livres dérobés en échange de faux papiers et de billets retour pour les Etats-Unis. Rottin a trouvé ce subterfuge pour jauger l'étendue des informations dont disposent les Américains. Si celles-ci menacent son projet, il n'hésitera pas à envoyer ses hommes s'occuper de ces fouineurs...

Cette annonce a été passée par Etienne Delerut. Averti du vol des fameux livres par Robert Minou, il proposera aux détectives de leur racheter ces livres 500 francs pièce.

Contactés séparément, les deux auteurs des petites annonces ne feront pas beaucoup avancer les choses. Aussi, le Gardien devra faire en sorte que les membres de Nightmare les fasse se rencontrer.

Delerut pourra par exemple proposer aux détectives de les rencontrer au deuxième étage de la Tour Eiffel. Il avancera que la foule empêchera ainsi toute tentative d'assassinat sur leurs personnes. Si l'un des détectives réussit un jet d'Idée, il réalisera que fixer rendez-vous à leurs deux correspondants en même temps et au même endroit permettra certainement d'y voir un peu plus clair...

L'EXPOSITION INTERNATIONALE
des Arts et des Techniques appliquées à la vie moderne

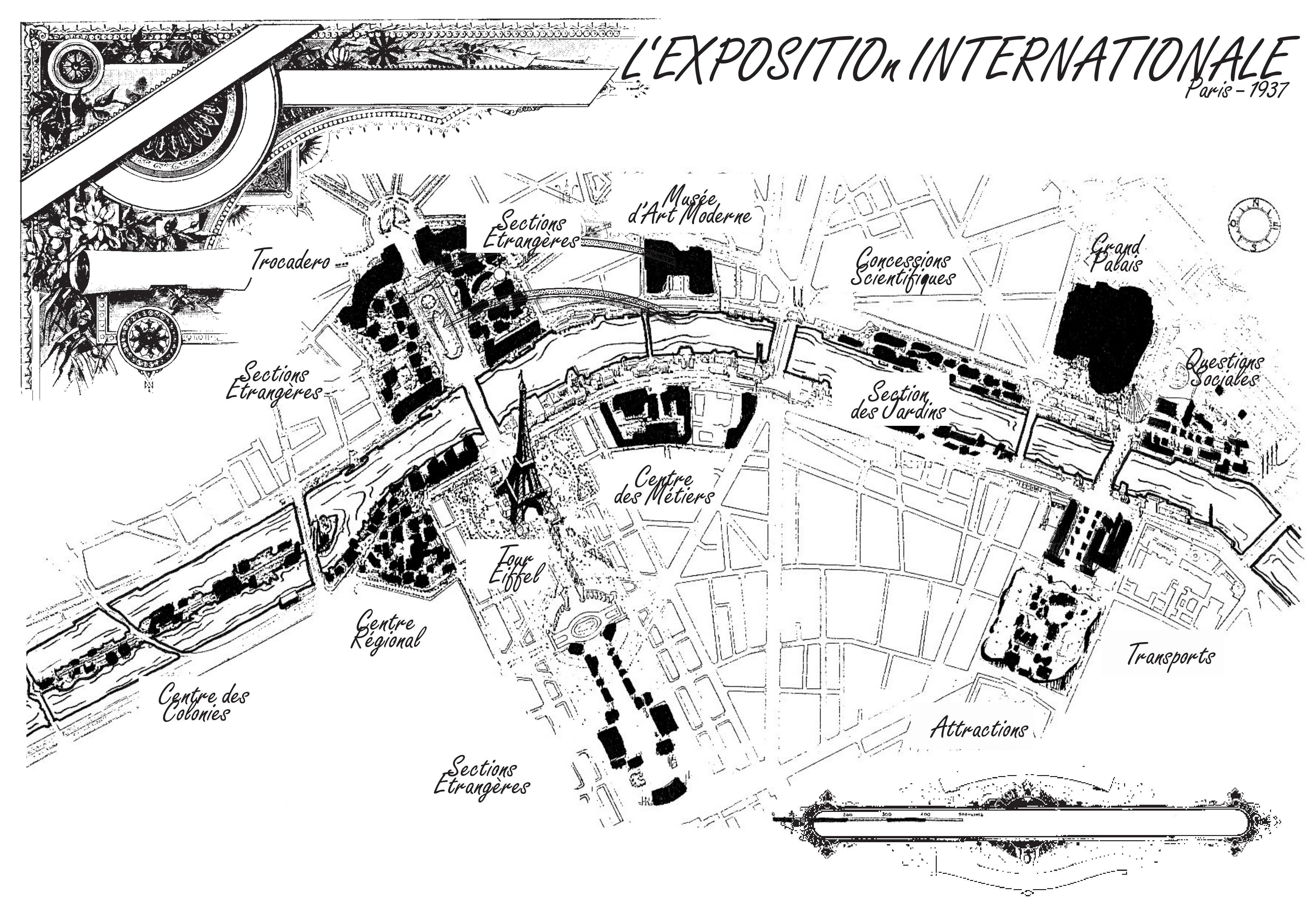
Comme ses glorieuses aînées de 1867 à 1925, l'Exposition Internationale est maintenue au centre de l'agglomération parisienne. De très importants travaux d'aménagement et d'embellissement s'élevant à 300 millions de francs compensent avantageusement la gêne temporaire occasionnée aux parisiens (Palais des Travaux Publics, Musées pour les collections d'art moderne de l'Etat et de la ville de Paris, Place du Trocadéro, pont d'Iéna, système séparatif en matière de circulation sur les voies desservant l'îlot, etc...). Il va sans dire que le coût de cet événement est à la mesure des intérêts économiques en jeu : colossal.

L'exposition s'étend des Jardins du Trocadéro au Champ de Mars et sur plus d'un kilomètre de chaque côté du pont d'Iéna. Citons pêle-mêle, le Centre des Colonies, le Centre Régional, les Sections Etrangères, le Centre des Métiers, les Sections des Jardins, les attractions, transports, les Concessions Scientifiques, la Diffusion Artistique et Technique, etc... Malgré les difficultés de tous ordres qui pèsent sur les économies de nombreuses nations, 44 d'entre elles sont venues exposer leur art et leur technologie. Leurs pavillons s'étendent des Jardins du Trocadéro aux rives de la Seine, de l'avenue de Suffren à l'avenue de La Bourdennais en passant par la grande allée du Champs de Mars. La France quand à elle, est remarquablement représentée. Une série de places encadrées de tours, de minarets, de souks, de marchés et d'ateliers colorent une image pittoresque de la France d'outre-mer tandis que 27 régions françaises représentent un échantillon de la géographie humaine du pays. Des milliers de visiteurs se pressent quotidiennement dans cette vaste fourmilière. Les plus calmes utilisent un petit train sur route à l'image de ceux que nous trouvons encore aujourd'hui dans quelques uns de nos parcs.

(...) Devant l'impossibilité de connaître les intentions réelles de nos deux correspondants, nous convînmes secrètement de leur fixer rendez-vous au même moment et au même endroit. C'est Harry qui proposa la Tour Eiffel. Située au cœur de l'Exposition Internationale, ce haut lieu du tourisme était exactement ce qu'il nous fallait. Une fois arrivés au premier étage, nous n'eûmes aucun mal à nous fondre dans la foule. Nous n'avions plus qu'à observer ce qui allait se passer...

Cette idée nous permit d'éclaircir la situation mais elle eût des conséquences fâcheuses pour celui qui s'était présenté comme Etienne Delerut...

Extrait du journal de Jason Mellyson


L'EXPOSITION INTERNATIONALE
Paris - 1937
Trocadero
Sections Etrangères
Musée d'Art Moderne
Concessions Scientifiques
Grand Palais
Questions Sociales
Sections Etrangères
Section des Jardins
Centre des Métiers
Tour Eiffel
Centre Régional
Transports
Centre des Colonies
Attractions
Sections Etrangères

La tour Eiffel

Rottin jettera un sort de flétrissement sur Delerut dès qu'il l'apercevra. Le visage de ce dernier commencera alors à se consumer tandis qu'il titubera jusqu'à la balustrade. Il heurtera celle-ci et basculera dans le vide en poussant un cri terrifiant. La foule présente à ce moment sera prise de panique et les investigateurs devront alors prendre garde à ne pas se faire piétiner. Rottin en profitera pour s'éclipser.

Désormais démasqué, il se précipitera chez lui, mettra le feu à sa boutique et ira se terrer dans les profondeurs de l'ancienne carrière. Il y attendra l'aboutissement des travaux de Thévenin et n'en sortira que pour l'exécution de son terrible projet.

Le Palais de la Découverte (Grand Palais)

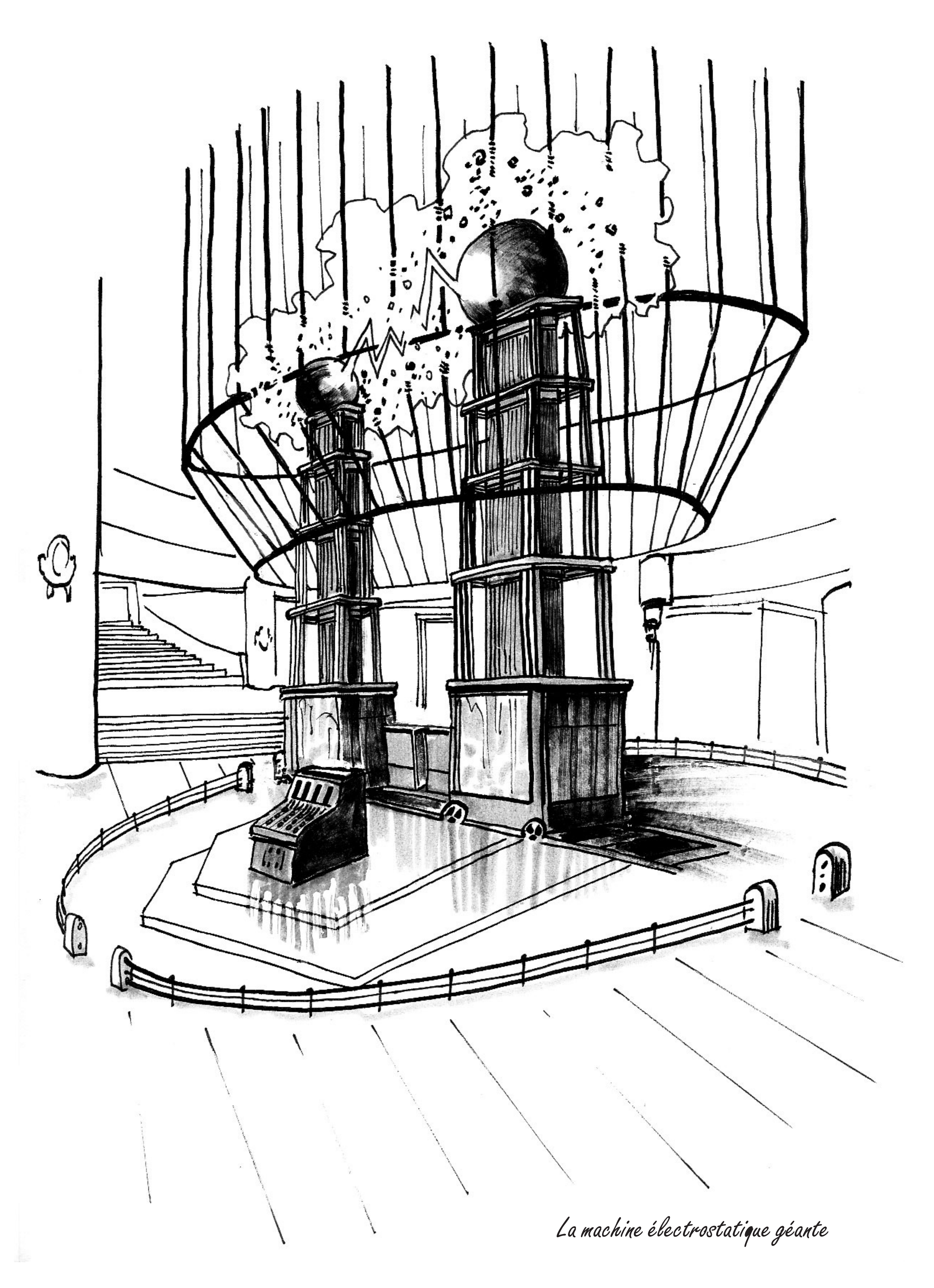
C'est le seul endroit de l'exposition présentant un intérêt pour l'enquête. La réussite d'un jet sous T.O.C. permettra de remarquer un individu qui prend des croquis de l'énorme machine qui constitue la véritable attraction (voir plus loin, *La machine électrostatique géante*). Il s'agit d'un ingénieur allemand, venu spécialement d'Allemagne pour l'exposition universelle. Il n'a bien sûr rien à voir dans cette affaire…

L'homme de verre

Cette statue de verre venue d'Allemagne représente un homme les bras levés vers le ciel. Par transparence, le public voit le fonctionnement de tout l'appareil circulatoire



Etienne Delerut se fait remarquer….



La machine électrostatique géante

ainsi que l'emplacement des organes et la disposition des réseaux nerveux. Ce chef d'œuvre de réalisation anatomique n'a évidemment aucun rapport avec l'intrigue.

La machine électrostatique géante

Elle permet la décharge entre deux sphères chargées d'électricité statique de sens contraire, de gigantesques étincelles à la tension de 5 millions de volts. Les dimensions de l'appareil sont des plus impressionnantes. Le filet protecteur mesure 25 mètres de diamètre, les colonnes s'élèvent à 12 mètres de hauteur et les sphères creuses ont chacune 3 mètres de diamètre. Lorsque la décharge se produit, un arc électrique géant relie les deux sphères. Puis, chacune d'elles s'ouvre et un homme en sort comme par magie. Cette démonstration fantasmagorique n'est en fait que la vérification de lois élémentaires découvertes plus d'un siècle auparavant par un physicien de génie : Michael Faraday.

Il y a 10% de chance qu'Etienne Delerut se trouve au pied de la machine. S'il est questionné à ce sujet, il prétendra simplement simplement s'intéresser à cette prouesse technologique.

Le lendemain

Si les détectives ne font pas le rapprochement entre la machine de Joliot et le croquis découvert chez Borsavin, l'article suivant les mettra certainement sur la voie.

Cambriolage du Sous-Secrétariat aux Recherches Scientifiques

Le bureau de Gustave Joliot, le père de l'attraction principale du Palais de la Découverte, a reçu la visite d'un ou plusieurs individus. Le physicien a déclaré que plusieurs documents techniques en rapport direct avec son super générateur ont été dérobés. Il a ajouté que cet incident fâcheux ne mettrait pas en cause la poursuite des démonstrations techniques dont notre beau pays peut légitimement s'enorgueillir.

Si les détectives parviennent à rencontrer Joliot, un jet réussi sous T.O.C. leur fera remarquer que ce dernier porte la même bague que Borsavin. Terrorisé par la mort de Borsavin (et éventuellement par celle de Delerut) il niera appartenir à toute confrérie et menacera de prévenir la police si les détectives se montrent trop pressants.

L'Inspection Générale des Carrières

1, Place Denfer Rochereau - XIVème arr.

Ce service établit et met à jour les cartes souterraines et géologiques de Paris et des trois départements limitrophes. Les détectives pourront les consulter gratuitement.

Il faudra réussir successivement un jet d'Idée, un autre sous Bibliothèque et enfin un dernier sous T.O.C. pour réaliser qu'une ancienne carrière de calcaire s'étend sous les quartiers de Chaillot et de Passy. A moins de penser à le vérifier dans un annuaire, seuls ceux qui auront accompagné Borsavin à la Boutique Ancienne pourront se rappeler que cette dernière se trouve en plein Passy. La réussite d'un jet d'Idée pourra éventuellement les y aider.

LE CIMETIERE DU PERE LACHAISE

Situé sur une colline boisée du nord-est de la capitale, le cimetière du Père Lachaise est devenu une verte et pittoresque nécropole. Construit comme une ville avec ses avenues, routes et chemins, il dispose de poteaux indicateurs qui permettent au néophyte de ne pas se perdre dans ce vaste labyrinthe. Bordée par de nombreuses et illustres tombes (Chopin, Molière, La Fontaîne, etc...), une large allée part de l'entrée principale puis monte jusqu'au sommet de la colline que couronne une chapelle. Les rues et chemins serpentent dans un véritable dédale de tombes ravagées par le lierre, d'épais buissons et d'arbres qui recouvrent un terrain très accidenté. Le tout est entouré par un mur haut de 2 à 3 mètres qu'un jet réussi sous Grimper permettra toutefois d'escalader (voir règles AdC en cas de chute).

NOTE AU GARDIEN : Une visite du Père Lachaise permettra de découvrir le lieu de réunion des membres de la confrérie de la Rose Noire. De plus, le célèbre cimetière pourra être à l'origine de deux fausses pistes que le Gardien est libre d'exploiter pour mettre à mal la perspicacité de ses Joueurs. N'hésitez pas à consulter le très complet *Panorama des Années Folles* (publié par Jeux Descartes) dont bon nombre des informations suivantes sont tirées.

Gérard de Nerval, 1808 - 1855

49ème Division

La simple pierre tombale qui constitue sa sépulture a la réputation de servir à des messes noires. C'est du moins ce que se plaisent à colporter les gens du quartier...

Berthe de Courrière, 1852 - 1916

10ème Division, 4e ligne, chemin Donou

Plus connue sous le pseudonyme de Mme Chantelouve, Berthe de Courrière était kabbaliste, occultiste et initiée à la Magie Noire et aux philosophies asiatiques. Il arrive que des apprentis sorciers se rendent sur sa sépulture pour y déposer discrètement crapauds, rats morts ou même des cadavres de chat noir, en guise d'offrande au Très Bas...

Denizard Hippolyte Léon Rivail, 1804 - 1869

44ème Division

Prophète et correspondant de l'Au-delà, D.H.L. Rivail est le fondateur de la philosophie spirite. Il expérimente très tôt les tables tournantes et consigne toutes ses observations. C'est d'ailleurs au cours de l'une de ses expériences qu'il se découvre être la réincarnation du druide Allan Kardec. Travailleur infatigable, il est l'auteur de nombreux ouvrages publiés à compte d'auteur (*Le Livre des Esprits, La Bible Spirite, le Livre des Médiums*, etc...) et de la célèbre Revue Spirite. Sa sépulture est constituée d'un grand dolmen en granit sous lequel est dressé un buste en bronze représentant Allan Kardec ; œuvre d'un



Le cimetière du Père Lachaise

autre spirite, le sculpteur Charles Romain Capellaro. Les visiteurs y déposent une fleur ou un bouquet. D'autres viennent les mains vides et repartent avec l'une des fleurs qui garnissent quotidiennement la tombe. Une fois chez eux, ils prient devant elle chaque matin et chaque soir pendant 7 jours. D'autres encore viennent y magnétiser toutes sortes d'objets en les pressant contre l'épaule de la statue.

Un jet réussi sous T.O.C. permettra de remarquer la présence d'une rose noire parmi les fleurs qui garnissent la tombe. Toutes les semaines, Borsavin en laissait une après s'être recueilli sur la sépulture. A quelques mètres de là, un deuxième T.O.C. fera remarquer la trace d'un symbole dessiné sur le sol. Il semble représenter une étoile à 5 branches. La réussite d'un jet sous Suivre Une Piste permettra d'affirmer qu'une bonne dizaine d'individus y ont laissé leurs empreintes. Un troisième T.O.C. permettra de remarquer la présence de très nombreuses gouttelettes de cire sur le pourtour de l'énigmatique symbole.

Vous l'avez compris, c'est ici que se réunissent les membres de la confrérie de la Rose Noire.

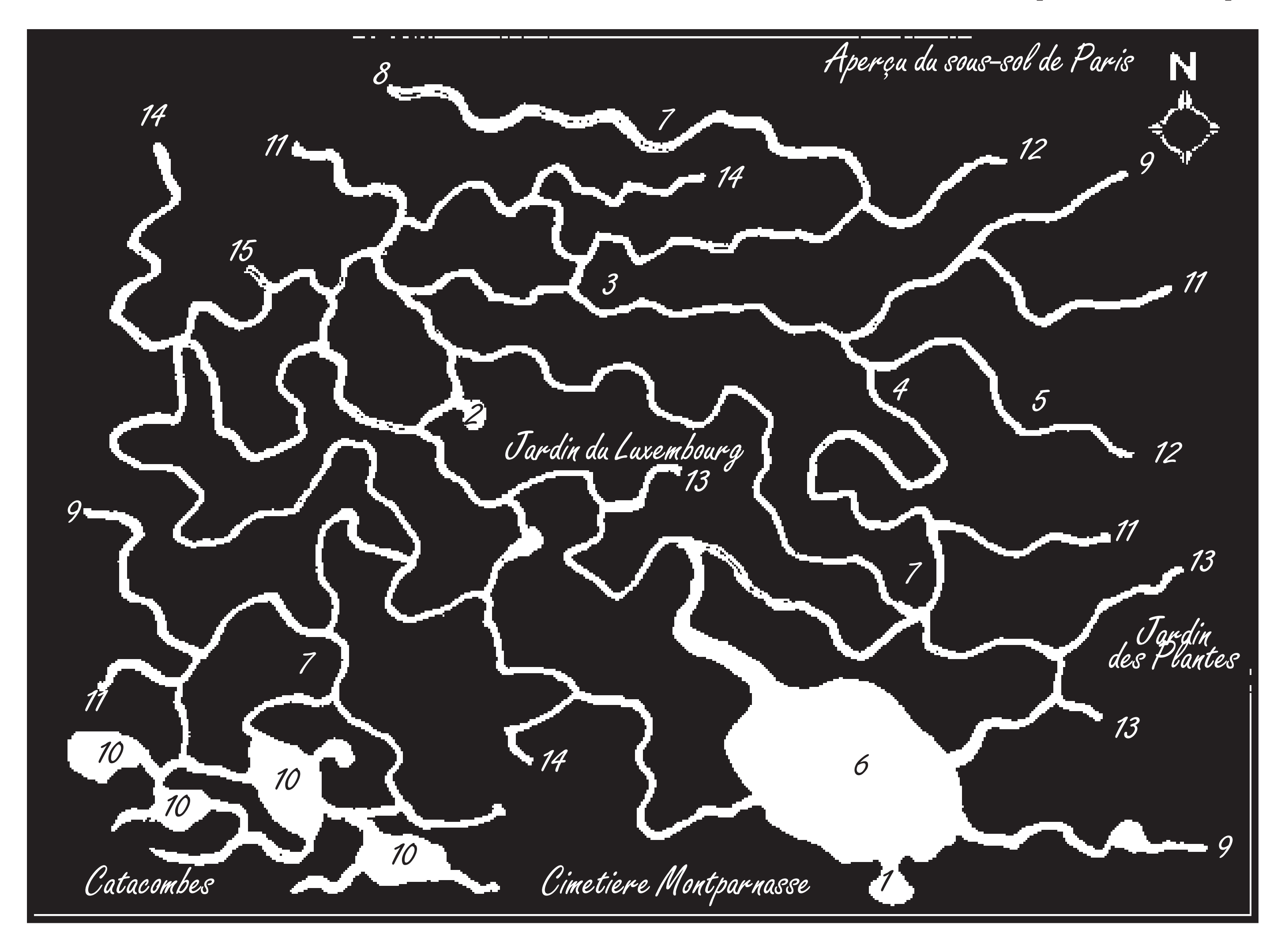
Le cimetière ferme ses portes vers 17h30. Les gardiens en avertissent les visiteurs en utilisant des sifflets à roulette. Ces sifflements ressemblent à s'y méprendre à ceux de la police...

L'AVENTURE SOUTERRAINE

Si les détectives de Nightmare ont réussi à se procurer une carte du sous-sol parisien (à l'Inspection Générale des Carrières, par exemple) ils pourront emprunter le puits de la Boutique Ancienne, ou l'un des nombreux accès spécifiés sur leur document : cimetière Montparnasse, Jardin des Plantes, Jardin du Luxembourg, etc...

Dans le cas contraire, ils devront obligatoirement emprunter le puits situé dans l'arrière-cour de La Boutique ancienne. Certains de ses barreaux sont manquants ou en très mauvais état, aussi, cette épreuve nécessitera la réussite d'un jet sous Grimper. Si celui-ci est raté, lancez 1D10 pour déterminer la hauteur de la chute qui en résultera. Toutefois, et pour chaque tranche de 3 mètres, la réussite d'un jet sous 3x DEX suivi d'un jet de FOR contre TAI sur la Table de Résistance permettra au personnage de se raccrocher à l'un des barreaux, lui évitant ainsi le D6 de dommages prévu dans les règles. Une fois au fond du puits, un jet réussi sous T.O.C. (appliquer un malus de 20% si les détectives ne disposent d'aucune source de lumière) permettra de mettre la main sur une torche de résine. Celle-ci est accrochée à l'entrée d'un petit tunnel qui s'enfonce dans les ténèbres...

Constitué de plusieurs centaines de kilomètres de galeries, tunnels et cavernes qui s'enchevêtrent, le sous-sol parisien est un immense labyrinthe qui ne fera pas de cadeaux à nos apprentis spéléologues. Outre les événements détaillés plus loin, le Gardien ne devra pas hésiter à faire intervenir glissements de terrain, inondation et autres événements de nature, non pas à décimer l'expé-



dition, mais à en souligner les risques. De temps à autre, une série de marches remonteront vers la surface. Il y a 80% de chances que ces issues soient condamnées de l'extérieur par de lourdes dalles de pierre, grilles et autres plaques de fonte. Il en va de même pour les nombreux puits semblables à celui présent dans l'arrière cour de La Boutique Ancienne. La règle concernant la descente reste évidemment valable pour l'escalade de ces puits.

NOTE AU GARDIEN : Si les détectives ne disposent d'aucun plan des lieux et qu'ils persistent à vouloir s'aventurer dans ce dédale de tunnels, jetez alors 1D20 toutes les 1D4 heures et reportez-vous à la liste d'événements détaillée à la page suivante. Dans le cas contraire, servez-vous du plan ci-dessous pour déterminer ces événements. Ne perdez pas de vue que cet épisode doit demeurer un véritable calvaire pour nos chers détectives.

1. La planque des faux monnayeurs

Un gang de faux monnayeurs a installé son atelier dans l'une des cavernes de la carrière principale.

Le gang des faux monnayeurs

Dino Le Corsico	proxénète
Gisèle Pousse l'amour	prostituée
Riton la Rafale	homme de main
Gaston le Balafré	homme de main
Jeannot les Doigts d'Or	faussaire

Le proxénète et son gagne-pain sont à la tête d'une petite troupe pittoresque. Il y a Gaston le Balafré (le roi du couteau) et puis son pote Riton la Rafale, surnommé également “Président” à cause des *camemberts* (nom donné aux chargeurs de la célèbre Thompson). Mais il y a surtout Jeannot les Doigts d'Or, un faussaire de génie au casier judiciaire aussi vierge que Bernadette Soubirou à sa naissance. Pour résumer la portée philosophique de cet épisode, disons simplement que Dino n'aime pas qu'on pénètre chez lui sans mandat de perquisition…

	DlC	RlR	GlB
FOR	14	15	10
CON	12	12	11
TAI	12	10	15
DEX	12	13	10
APP	10	8	7
SAN	60	70	55
INT	12	9	7
POU	12	9	10
EDU	10	7	8
PdV	13	11	13

Armes	Att.	Att.	Att.	Dommages
Poings	50%	50%	50%	1D3+1D4
Thompson	60%			1D10+2
Couteau		70%		1D6+1D4

Compétences

Ecouter 40%, Baratin 50%, Discrétion 50%, Pickpocket 60%, Se Cacher 65%.

S'il survit à leur rencontre, Jeannot suppliera les détectives de ne pas le faire coffrer. Il leur offrira les 10 000 francs de faux *biftons* que contiennent les caisses. Si ça ne suffit pas, il proposera toutes sortes de faux documents ; chéquiers, permis de conduire, papiers d'identité, etc… Il suffira de trois jours au faussaire pour équiper les candidats à l'émigration. La qualité des faux papiers sera telle que le retour aux USA ne posera aucun problème.

2. Le repère de Rottin

Toute personne réussissant un jet sous Ecouter percevra des exclamations de voix. Elles proviennent d'une caverne circulaire large d'une vingtaine de mètres et haute de 3 à 4 mètres. Deux rangées de torches à résine éclairent des parois couvertes de symboles ésotériques. Au fond, un tableau noir présente les détails d'un appareillage électrique. La réussite d'un jet sous Electricité permettra de faire le rapprochement avec la machine de Joliot (à condition toutefois que les détectives l'aient déjà vue). Un jet réussi sous Mythe de Cthulhu permettra de comprendre que les symboles représentés sur les parois illustrent un sort ouvrant un passage à de mystérieuses entités extra-terrestres apparentées aux Dieux Très Anciens. Ce jet sera modifié par les éventuels bonus suivants :

- lecture des deux livres volés à Borsavin +10%
- connaissance de la vision de Minou +10%

La caverne est occupée par Rottin et Thévenin, qui auront bien du mal à expliquer ce qu'ils y font. Rottin prétendra agir dans l'intérêt de la Rose Noire mais un jet réussi sous Psychologie montrera qu'il en sait plus qu'il n'en dit. Ni l'un, ni l'autre n'opposera de résistance aux investigateurs car Rottin a une carte supplémentaire dans sa manche.

En effet, tapi dans un coin de la grotte, un Vampire Stellaire (ramené par Rottin au cours de l'un de ses voyages à travers l'espace-temps) suit la scène avec un intérêt gourmand. Il restera invisible et, à moins que les détectives n'attentent à la vie de son maître, attendra le moment le plus propice pour attaquer les intrus, permettant ainsi à Rottin de prendre la fuite. Dans ce cas, et dans la mesure du possible, il utilisera chacune de ses 1D4 serres contre des cibles différentes. Seuls les petits ricanements qu'il pousse de temps en temps (réussir un jet sous Ecouter) pourront éveiller la méfiance des investigateurs.

Vampire Stellaire

FOR	20	INT	9	CON	14
POU	15	TAI	20	DEX	9
PdV	17				

Déplacement 6 (9 en volant)

Armes	Att.	Dommages
Serres	40%	1D6 + 1D6
Morsure	80%	1D6 (+1D6 FOR/round)

SAN

Perte de 1/1D10 points de SAN.

3. Une Goule affamée

Des grognements accompagnés de couinements se feront entendre épisodiquement dès avant la rencontre de cette répugnante créature, encore couverte du sang de ses dernières victimes. Elle poussera un rugissement de haine et se jettera sur sa proie la plus proche dans le but évident de lui arracher sa colonne vertébrale.

FOR	16	INT	13	CON	11
POU	13	TAI	11	DEX	13
PdV	11				

Armes	Att.	Dommages
Griffes	30%	1D6+1D4
Morsure	30%	1D6+1D4 (+ harcèlement)

SAN

Perte de 0/1D6 points de SAN.

NOTE AU GARDIEN : L'arme la plus efficace contre la Goule est la pioche qui se trouve dans l'ancienne carrière (voir plus loin). Mais il ne sera pas aisé de s'en servir dans un tunnel large de 2 mètres...

4. Les restes d'une expédition de carabins

Une terrible odeur de putréfaction précédera la découverte de trois corps partiellement dévorés. Cette vision coûtera 0/1D6 points de SAN. Malgré le travail des rats, un jet réussi sous Zoologie permettra de distinguer les traces de morsures faites par de puissantes mâchoires. Deux des trois corps sont démembrés et la tête du troisième ne tient plus que par les vertèbres cervicales. Le tout baigne dans un atroce mélange de viscères et de sang. Des traces de sang mènent à un sac à dos contenant une lampe à pétrole, une trousse de secours et une couverture aux initiales brodées "*G.D.*". Un peu plus loin, une dizaine de bouteilles de bière renseignera les détectives sur les raisons qui ont amené les trois victimes dans cet endroit. Les détectives ont devant eux les restes d'une expédition de carabins (étudiants en médecine) à la recherche de sensations fortes.

5. Une équipe de secours

Menée par le père de l'un des carabins, une équipe composée de deux membres du Spéléo-Club de la Seine et deux gendarmes avancent bruyamment dans les sombres galeries. Ils sont à la recherche de 3 étudiants disparus depuis 2 jours. Si les détectives l'ont récupérée, Emile Durand reconnaîtra immédiatement la couverture de son fils Gustave. Il se mettra alors aussitôt à hurler, accusant les détectives de s'en être pris à son fils.

Les gendarmes, on s'en doute, ne resteront pas indifférents aux accusations portées par Monsieur Durand. Si les détectives ne se montrent pas suffisamment convaincants, les policiers décideront de les emmener au commissariat le plus proche pour les interroger. Dans le cas contraire, l'équipe de secours conduira les détectives à une sortie praticable. On notera avec attention que chacune de ces deux hypothèses permettra de sortir rapidement de ce labyrinthe...

6. La carrière principale

Une galerie un peu plus large et à peine remblayée conduit au site principal de cette ancienne exploitation de calcaire. Les pierres de nombreux édifices parisiens sont sorties de cette immense caverne parsemée de rails. Ceux-ci sont encore encombrés de pittoresques excavatrices et de wagonnets soudés par la rouille. Parmi les quelques outils et vêtements abandonnés sur place, la réussite d'un jet sous T.O.C. permettra de mettre la main sur une pioche encore utilisable.

Pioche	30%	1D8 points de dommages

7. Les rats

Une centaine de couinements et de grattements précéderont une véritable vague de rats pris de panique. Leur passage coûtera 1D6 points de dommages et 1D4 points de SAN à celui qui ratera ses jets de Chance et de Santé Mentale.

8. Les égouts

Une terrible odeur submerge brusquement l'endroit, réveillant les pires suppositions quant à son origine... Heureusement, il ne s'agit là que d'infiltrations provenant des égouts du quartier. S'ils disposent d'une pioche (ou d'une pelle) les détectives pourront creuser à travers le mètre de paroi qui les sépare du grand collecteur Marceau. S'ils empruntent cet égout géant, ils pourront sortir Place de l'Etoile, au milieu de touristes interloqués...

9. Le métro

Un grondement sourd se fait entendre... puis un deuxième... puis un troisième... etc... La réussite d'un jet d'Idée associera ces bruits et les intervalles réguliers auxquels ils se produisent aux passages de rames de métro. Un jet réussi sous T.O.C. permettra de remarquer une brèche qui s'ouvre sur un petit passage utilisé par les agents du métropolitain. De là, il ne sera pas difficile de gagner une station...

10. Les catacombes

D'importants travaux de maçonnerie (murs de soutien, piliers, etc...) apparaissent au fur et à mesure de la progression. Droit devant, un dédale de 1500 mètres : les catacombes. L'arrivée dans l'ossuaire est signalée par le célèbre vers de Delille qui orne l'entrée du premier vestibule : "*Arrête! c'est ici l'Empire de la Mort*". Plus loin, une multitude de crânes et de tibias sont mêlés pour l'éternité entre des piliers mal équarris et les murs dressés par ceux qui ont aménagé ce sinistre endroit. Des inscriptions dans des langues aussi diverses que le grec ou le suédois témoignent aussi bien des dates d'aménagement que de pensées profanes et sacrées. Les pancartes qui servent aux visites guidées permettront de trouver l'une des 60 entrées des catacombes. Il ne sera toutefois pas possible de les ouvrir de l'intérieur. La seule solution pour en sortir sera d'attendre la visite guidée, qui a lieu tous les jours de 14 à 16 heures, et de se mêler aux touristes (réusssite d'un jet sous Discrétion)...

11. Les éboulis

Un glissement de terrain a complètement obstrué ce passage. Ne découragez pas les détectives qui voudront essayer de le déblayer. Quelques heures passées à brasser terre et cailloux leur feront sûrement réaliser qu'il faut faire marche arrière.

12. Un tunnel inondé

Pas de chance! Il faudrait être un poisson pour pouvoir continuer dans cette direction.

13. Une grille fermée

Nos explorateurs se trouvent devant l'une des nombreuses grilles qui condamnent maintenant l'accès à ces souterrains. La réussite d'un jet sous Mécanique (ou une balle de Colt 45) pourra venir à bout de la serrure. De l'autre côté : le Jardin des Plantes, ou du Luxembourg...

14. Un puits fermé de l'extérieur

Une volée de marches glissantes remontent à la surface. Elles conduisent au fond d'un vieux puits fermé (FOR 20) d'une profondeur de 1D6x5 mètres. La règle concernant la descente du puits de La Boutique Ancienne est également applicable pour l'escalade de ce puits.

15. Le puits de la Boutique Ancienne

L'escalade de ce puits sera également soumise à la règle concernant sa descente. Si le Vampire Stellaire n'est pas encore intervenu, il profitera de l'arrivée dans l'arrière cour de La Boutique Ancienne pour emporter Rottin dans les airs. Si la santé des détectives le permet, il pourra éventuellement être aidé dans sa tâche par quelques hommes de la Cagoule dissimulés dans l'obscurité de l'arrière boutique. Si le cas se produit, ils interviendront dès que Rottin aura mis les pieds dans la cour.

Les Cagoulards

Points de Vie 11

Armes	Att.	Dommages
Poings	50%	1D3+1D4
Couteau	70%	1D4+1D4

16 à 20

Il ne se passe rien de particulier. La progression se poursuit dans les inquiétantes ténèbres du sous-sol parisien.

FINAL

Les membres de Nightmare auront certainement à cœur de traiter eux même le cas de Rottin, mais ils devront bien réaliser qu'ils n'ont, ni les moyens, ni le temps nécessaire pour s'occuper de toute son organisation.

Rottin se rendra la nuit suivante au Palais de la Découverte (la date est inscrite sur les murs de son repère). Accompagné par les ricanements hystériques de son familier, le sorcier commencera à hurler d'imprononçables injonctions partiellement couvertes par le bourdonnement de la machine de Joliot. Quoiqu'entreprennent les détectives, Rottin subira un échec cuisant. Le générateur ne parviendra pas à canaliser l'énergie dégagée par le processus mis au point par Thévenin. Si les détectives laissent l'incantation arriver à son terme (ce dont on peut douter !) une formidable explosion secouera tout l'édifice. Elle ne laissera aucune trace de la machine, du sorcier et de son familier.

En ce qui concerne la Cagoule, la meilleure alternative sera d'alerter les Renseignements Généraux. Les messages codés découverts à la Boutique ancienne constituent des preuves accablantes des agissements de la Cagoule. Outre les identités de certains de ses dirigeants, ils dévoilent également les emplacements de plusieurs caches d'armes et lieux de rencontre. Cela permettra aux autorités, non seulement de démanteler la Cagoule, mais aussi de blanchir Nightmare dans cette affaire.

La mort de Dakota vaudra à Guts une promotion en Amérique du Sud, et à Chabrais, le confort d'un bureau de commissaire...

EXTRAITS DU CODE PENAL

Voici à titre indicatif, quelques articles du Code Pénal susceptibles d'être utilisés au cours de ce scénario. Les Gardiens les plus zélés en découvriront bien d'autres dans le *Panorama des Années Folles* (Jeux Descartes).

En application de l'article 314 du Code Pénal et de l'article 1er de la loi du 24 Mai 1834, sont prohibées toutes les armes offensives, cachées et secrètes, c'est à dire : les pistolets et revolvers de tous modèles, calibres et dimensions, les poignards et couteaux-poignards, les cannes à épées, cannes plombées et ferrées sauf celles qui ne sont ferrées qu'à un bout (c'est à dire la simple canne de promeneur) et tous autres objets susceptibles de constituer une arme dangereuse pour la sécurité publique (coups de poing américain, nerf de bœuf, ceintures de fer, etc.)...

Art.303 *Seront punis comme coupables d'assassinat, tous malfaiteurs, quelle que soit leur dénomination, qui, pour l'exécution de leurs crimes, emploient des tortures ou commettent des actes de barbarie.*

Art.209 *Toute attaque, toute résistance avec violences et voies de fait envers les officiers ministériels, les gardes champêtres ou forestiers, la force publique... agissant pour l'exécution des lois, des ordres ou ordonnances de l'autorité publique, des mandats de justice ou jugement, est qualifiée, selon les circonstances, crime ou délit de rébellion.*

Art.302 *Tout coupable d'assassinat, de parricide et d'empoisonnement, sera puni de mort.*

Art.211 *Si la rébellion a été commise par une réunion armée de trois personnes ou plus jusqu'à vingt inclusivement, la peine sera la réclusion ; s'il n'y a pas eu port d'armes, la peine sera un emprisonnement de six mois au moins et de deux ans au plus.*

Art.212 *Si la rébellion n'a été commise que par une ou deux personnes, avec armes, elle sera punie d'un emprisonnement de six mois à deux ans et, si elle a eu lieu sans armes, d'un emprisonnement de six jours à six mois.*

Art.319 *Quiconque, par maladresse, imprudence, inattention, négligence ou inobservation des règlements, aura commis involontairement un homicide, ou en aura été involontairement la cause, sera puni d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 50 à 600 francs.*

Art.320 *S'il n'est résulté du défaut d'adresse ou de précaution, que des blessures ou coups, l'emprisonnement sera de six jours à deux mois, et l'amende de 16 francs à 100 francs.*

Morningside Cemetary 9h12

Le convoi s'immobilisa en retrait de la limousine de tête dont on ouvrait déjà l'immense battant arrière. La brume matinale était si dense qu'elle semblait s'accrocher aux portières pour les empêcher de claquer. Elle masquait complètement le pas pénible du groupe lorsque les hommes en noir entrèrent en action. Derrière eux, comme poussés par un souffle invisible, monsieur et madame Jones, soutenus par leur fille Agatha. Un peu à l'écart, se tenaient d'autres membres de la famille et quelques individus larges d'épaule dont le colonel Howard. Fermant la marche, les membres de l'agence partageaient un même masque de souffrance, un écho muet à la souffrance d'Agatha.

Agatha, meurtrie, brisée, écorchée par la peine, conduisait ce serpent de larmes avec le courage et la dignité qui ont toujours été siennes. Un ange en enfer...

"La mort vous cherche ? Nous la trouvons pour vous !" disait la devise, mais il arrive qu'elle vous convie simplement à sa table comme pour mieux éprouver votre appétit de vivre. Ce jour-là, Dakota Jones réglait la note...

Cinq jeunes soldats attendaient au garde à vous à proximité du caveau familial, leurs regards fixant l'horizon. Les membres de l'agence restèrent volontairement en retrait de l'arc de cercle formé par l'assistance. Le colonel Howard ajouta quelques mots à la sobre homélie du révérend Mc Murphy. La cérémonie se termina par le crépitement de trois salves d'honneur et la sonnerie aux morts.

Pour ne pas trop solliciter sa mère déjà durement ébranlée nerveusement, Agatha avait demandé à ce que les personnes présentes s'abstiennent de présenter leurs condoléances. Le désespoir de la pauvre femme atteint son paroxysme lorsque l'un des soldats s'avança vers elle après avoir plié le drapeau étoilé qui recouvrait le cercueil. Elle s'évanouit dans les bras de son époux qui la raccompagna jusqu'à leur voiture.

L'assistance se dispersa peu à peu, laissant Agatha seule, le drapeau en main. Elle finit par rejoindre ses compagnons qui l'attendaient à distance.

- Cela m'a fait du bien de vous savoir là, dit-elle en les regardant tour à tour.

- Tu rentres avec tes parents ? demanda Jason en lui prenant délicatement le bras.

- Oui, je vais rester avec eux quelques temps. Ma mère...

- Reste avec eux le temps qu'il faudra, l'interrompit Chuck d'une voix douce.

- Si tu cherches quelqu'un avec qui parler, bredouilla Patrick.

- ... ou un partenaire pour une valse, surenchérit Chuck dont le regard s'embua soudain.

Agatha parvint à trouver la force de sourire.

- Pas question, tu conduis trop mal ! Et avec tes pneus lisses... Elle ponctua sa remarque d'un baiser sur le front.

Perché sur la gerbe envoyée par l'agence, un faucon lissait ses plumes, tandis qu'un timide rayon de soleil illuminait l'inscription en lettres d'or :

"From Nightmare, with love"

I'VE HAD A DREAM, I.A.Morgenduft

La mort n'est belle qu'à l'opéra



SI CE N'EST TOI…

Mais que fait Agatha ?
Pour le savoir, il faudra se rendre au fin fond du Mexique et ne pas hésiter à souffrir...

O. Piechaczyk

NOTE AU GARDIEN : L'introduction de ce scénario repose sur l'incompréhension des situations rencontrées : les incroyables déclarations d'Agatha (même si celle-ci s'en défend), Patrick terrifié par un chat vieux d'une trentaine d'années (!) et qu'il est seul à voir, etc… A ce titre, les coupures de presse concernant le scandale provoqué par Agatha ne devront être fournies à cette dernière qu'à son arrivée à Boston.

LA PRESSE DECHAINEE

Trois semaines se sont écoulées depuis les obsèques de Stephen "Dakota" Jones. Agatha profite du réconfort des siens dans la maison familiale du Wisconsin. Jason, Harry et Lemon sont à Duluth. Patrick séjourne dans la réserve indienne de Standing Rock (Cf. *LA MORT VOUS CHERCHE.../Le Chanteur de Néant*). Chuck et Luccini sont rentrés à Boston pour surveiller les affaires.

Alors que la météo affiche "beau fixe" de noirs nuages envahissent la presse.

Les articles qui suivent constituent un fidèle reflet de ce dont la presse se fait écho : photos, déclarations et attitudes scandaleuses sont offertes quasi-quotidiennement par l'ex-journaliste du Globe. Le scandale n'a pas encore gagné l'ensemble du pays (Duluth et le sud du Dakota sont pour le moment épargnés) mais il secoue Boston. L'agence est assaillie, voire assiégée par des dizaines de journalistes qui ne quittent plus les alentours de l'Arkham Tower. Chuck ne manquera certainement pas de piquer l'un de ses coups de gueule légendaires lorsque se présentera une délégation représentative des autres locataires de la luxueuse tour.

Tandis que pleuvent les lettres d'injures, les appels téléphoniques anonymes et les multiples réactions d'indignation, un bon nombre de notables et de contacts importants font savoir qu'ils ne veulent plus avoir affaire avec Nightmare.

Chuck a battu le rappel des troupes. De St Yves est à Standing Rock mais Jason, Steck et Bridgewater sont déjà sur le chemin du retour (ne vous privez pas de jouer l'appel téléphonique de Chuck !) et un télégramme a été envoyé dans le Wisconsin pour enjoindre Agatha de rentrer illico à Boston (voir plus loin *Introduction solo pour Agatha*).

LES FANTASMES DE MISS JONES

Nous connaissions déjà de réputation les membres de l'agence bostonienne Nightmare Inc. pour leurs méthodes particulières et autres comportements singuliers. Aujourd'hui, voici que les déclarations pour le moins radicales de l'un des leurs dévoilent un nouvel et surprenant aspect de leur sens personnel de la morale. Agatha Jones (ex-chroniqueuse au Boston Globe propulsée dans la Jet Set tout comme les autres membres de la mystérieuse agence) a profité de son séjour dans notre belle cité pour s'exprimer sur ce qu'elle appelle "*le renouveau nécessaire du libertinage*". Miss Jones, non-contente de s'afficher depuis son arrivée avec une kyrielle de séducteurs et de play-boys notoires, n'hésite pas à ponctuer ses rencontres avec la presse de petites phrases telles que "*Redécouvrons la sensualité animale en chacun de nous !*", "*J'aime la multiplicité en affaire comme en amour...*" ou encore "Dieu nous a sexué, sachons en profiter !". Inutile d'ajouter que nous ne regretterons pas la brièveté du séjour de Miss Jones à L.A. tant la manière outrancière qu'a celle-ci de porter le deuil de son frère (valeureux fonctionnaire décédé depuis peu dans l'exercice de ses fonctions) nous répugne.

Los Angeles Tribune (L.A., Californie) - Lundi 12 avril 1937

Il n'y a pas de couleur pour décrire la colère de Chuck...

Les coupures de presse

AGATHA JONES PRECONISE LE PEYOTL!

"*Il faut savoir tirer parti du savoir ancestral et ouvrir notre esprit aux richesses de l'infini!*" une déclaration de prime abord bien inoffensive d'Agatha Jones en visite à Phœnix. La représentante de Nightmare Inc. ne s'arrête malheureusement pas là. Interrogée sur l'intention des autorités locales de réprimer plus sévèrement la communauté indienne en matière de culture et de consommation de stupéfiants (Peyotl) mademoiselle Jones a déclaré "*Le Peyotl, la datura et les rites qui les accompagnent sont d'indispensables alliés de l'homme dans sa quête vitale. Certains de nos dirigeants feraient bien de s'y adonner; leur vision du monde n'en serait que plus juste!*". On ignore encore la réaction des autorités mais on peut dores et déjà imaginer que la condamnation de tels propos sera unanime.

Phœnix Star (Phœnix, Arizona) - Vendredi 16 avril 1937

AGATHA JONES SOURIT AU KU KLUX KLAN

Hier en fin d'après-midi, le Palais Impérial du K.K.K. recevait avec honneur la visite surprise de Miss Agatha Jones de l'agence Nightmare de Boston. Elle fut respectueusement accueillie par James Collescott, Hiram W. Evans n'ayant pu se défaire de ses obligations professionnelles. Face aux questions pressantes des journalistes qui l'attendaient à la sortie de son entrevue, Miss Jones n'a pas caché sa sympathie pour le Klan et a même déclaré "*L'élimination pure et simple des parasites de notre société est notre seule chance de survie!*". La récente baisse de popularité du K.K.K. et de son idéologie n'a pas semblé émécher le bel enthousiasme de Miss Jones qui a lancé un jovial "*A bientôt!*" en guise de conclusion à ses déclarations.

Atlanta Explorer (Atlanta, Georgie) - Jeudi 22 avril 1937

NOTE AU GARDIEN : James Colescott succédera à Hiram W. Evans (dentiste à Dallas) au poste de Magicien Impérial en 1939. Alors que dans les années 30, le K.K.K. subit une baisse de popularité, Colescott lui insufflera une énergie nouvelle en nouant notamment des contacts avec des organisations favorables à l'Allemagne nazie comme le Bund germano-américain.

INTRODUCTION SOLO POUR P.S.Y.

Un cauchemar surgi du passé

Pendant ce temps, Patrick de St Yves (en pélerinage dans la réserve de Standing Rock) sera victime d'une expérience traumatisante.

Parti dans la zone boisée de la réserve pour y parfaire sa connaissance de la botanique et faire un brin de causette avec le cheptel ornithologique local, il remarquera une importante baisse de la luminosité ambiante. L'observation du soleil, encore haut dans le ciel, lui prouvera (si besoin est!) qu'il n'a pas perdu la notion du temps. Alors que le phénomène s'accentue rapidement, de petits éclairs d'électricité statique zébreront la forêt, soudainement devenue silencieuse. Ses cheveux se dresseront sur sa nuque, tandis que son regard accrochera l'inconcevable. Au centre de la clairière, et à quelques centimètres au dessus du sol, flottera la masse palpitante d'un "nuage d'encre". Devant ce "trou noir", assis bien droit sur une souche, légèrement auréolé d'une irisation verdâtre, l'évocation incarnée de ses peurs enfouies au plus profond de lui-même... La chose entrouvrira sa gueule avec une infinie lenteur. Le feulement rauque qui en sortira, tout comme la lueur de pure haine qui brille dans son œil unique, déchirera l'esprit de De St Yves comme une simple feuille de papier. Avant de perdre connaissance, il réalisera qu'il vient de faire face à la sinistre image d'un passé qu'il avait cru révolu : Kaal... (Cf. *LA MORT VOUS CHERCHE.../Les Personnages/Patrick De St Yves*).

Lorsqu'il retrouvera ses esprits, la nature aura repris son aspect coutumier. Il devra cependant perdre 1D6 points de SAN s'il rate son jet sous cette caractéristique.

En rentrant au campement, sûrement très ébranlé par son expérience, De St Yves remarquera la nervosité de son faucon. Ce dernier l'incitera à faire un détour par le bureau de l'agent gouvernemental des Affaires Indiennes. Ce dernier, toujours aussi peu scrupuleux, lui apprendra qu'il vient de recevoir un appel téléphonique lui étant destiné. La réussite d'un jet sous Psychologie révèlera que le fonctionnaire a dû recevoir cet appel depuis un certain temps déjà. En fait, il attendait d'avoir une bonne raison de se rendre au campement des Whapetons pour informer De St Yves.

- Un certain Monsieur Byrne vient d'appeler. Il paraissait furieux. Il a fini par hurler "Dites à l'emplumé que j'lui ferai bouffer ses plumes s'il ne ramène pas tout de suite à Boston son cul de faux rouge!

Un jet réussi sous T.O.C. permettra d'apercevoir la photo d'Agatha sur la première page de l'un des journaux qui sont éparpillés sur le bureau. De St Yves comprendra rapidement la colère de Chuck à la lecture de l'article en question. Il s'agit de l'article paru dans l'Atlanta Explorer et reproduit précédemment.

LE PIEGE

Retour au pays, lundi 26 avril

Le groupe se retrouvera à l'agence alors qu'Agatha n'a pas encore réapparu. Après s'être frayé un passage au travers de la nuée de journalistes qui squatte désormais le pied de l'Arkham Tower, Jason, Lemon et Patrick trou-

veront Chuck dans un état de crispation rarement atteint. Dans un coin de la pièce principale gisent les restes de la Remington de l'ex-journaliste. Dans un "coup de sang", Chuck l'a non seulement jetée au sol, mais a également vidé le chargeur de son Colt 45 sur l'innocente machine à écrire.

Morgenduft préconisera d'attendre des nouvelles d'Agatha avant de s'exprimer face à la presse.

RENSEIGNEMENTS DESTINES AU GARDIEN

Meah culpa

Meah est conscient de la menace que représente Nightmare. Il décide d'employer des moyens conséquents pour en finir avec ces gêneurs. Il crée un sosie d'Agatha Jones en la personne de Veronica Krueger (voir plus loin) avec l'intention de la substituer à la véritable Agatha. En noyautant l'agence, Meah pense qu'il n'aura guère de mal à s'en débarrasser.

La retraite forcée d'Agatha (due au décès de son frère) représente une aubaine qu'il compte bien exploiter. Il peut ainsi tester sa protégée dans une série d'actes et de déclarations visant à discréditer l'agence. Il ne lui reste plus qu'à attendre la réaction de Nightmare et le retour de la véritable Miss Jones pour la remplacer par sa complice.

Meah dispose d'un atout supplémentaire : Kaal, une "modeste" incarnation de Vual, l'un des treize Globes de Yog-Sothoth (voir plus loin). Sous cette apparence de grand chat noir à l'œil crevé, il est un acteur du douloureux passé de Patrick De St Yves. Meah, dont Kaal est le familier depuis 1929, sait qu'il tient là un moyen de semer le trouble et la peur dans l'esprit de Patrick. Pourquoi se priverait-il de jouer ainsi avec la santé mentale du parapsychologue?

Veronica Krueger

D'origine allemande, Veronica Krueger naît en 1893 en Rhénanie. Elle est abandonnée quelques semaines après sa naissance sur le perron d'un orphelinat. Elle s'enfuit seize années plus tard pour errer de ville en ville, subsistant de la prostitution.

Meah la rencontre à Hambourg. Elle y travaille depuis peu dans l'industrie textile et milite pour le parti nazi. Meah la convainc facilement de le suivre dans sa quête. Elle sera d'ailleurs grassement rétribuée. Pour les besoins de son plan contre Nightmare Inc., il va utiliser son indéniable ressemblance morphologique (taille, corpulence et similitude de traits) pour façonner une jumelle d'Agatha. Il associera pour cela la chirurgie plastique et la magie. Les incantations et passes occultes succéderont ainsi à un long travail du scalpel, les cours de diction à l'étude de la vie de Miss Jones pour aboutir à un incroyable résultat. Ce résultat est si parfait que Meah ne résistera pas à s'offrir le luxe d'une liaison avec sa créature. Veronica, remodelée au physique comme au mental, est totalement dévouée à son bienfaiteur et à sa cause. Elle ne livrera jamais ce qu'elle sait et combattra jusqu'à la mort, si nécessaire...

Veronica Krueger : 44 ans

FOR	12	DEX	11	INT	12
CON	9	APP	16	POU	15
TAI	11	SAN	0	EDU	10
PdV	10				

Armes	Att.	Dommages
Pieds	65%	1D6
Tête	40%	1D4
Poings	60%	1D3
Couteau	65%	1D6
Lutte	50%	
Automatique cal.32	55%	1D8

Compétences

Baratin 55%; Camouflage 45%; Chanter 65%; Conduire Automobile 50%; Conduire Engin Lourd 50%; Discrétion 60%. Discussion 55%; Ecouter 65%; Electricité 30%; Eloquence 45%; Esquiver 35%; Grimper 45%; Lancer 45%; Lire/Ecrire Anglais 85%; Marchandage 65%; Mécanique 55%; Monter à Cheval 45%; Mythe de Cthulhu 60%; Parler Anglais 87%; Piloter un Avion 35%; Premiers Soins 45%; Psychologie 65%; Sauter 45%; Se Cacher 55%; Suivre une Piste 45%; Trouver Objet Caché 65%.

Sorts

Créer un Portail; Déflagration Mentale; Hypnotisme; Invoquer Yog-Sothoth; Voix de Ra.

Kaal

Kaal est l'une des incarnations de Vual, l'un des treize Globes de Yog-Sothoth. Sous son véritable aspect, il se présente sous la forme d'un nuage noir. La principale de ses forces est de maîtriser les langages, même les plus anciens. Il constitue ainsi un accès direct aux écrits, et donc au savoir le plus reculé. Son incarnation en Kaal remonte à l'an 1536, et sous cette forme, il a déjà été le compagnon de bon nombre de sorciers et nécromants. Kaal dispose d'une incroyable agilité qui lui permet d'esquiver la plupart des attaques de ses ennemis, et de la faculté d'altérer la perception qu'ont ceux-ci de ses mouvements.

Kaal associe intelligence et cruauté. Il dispose d'une ouïe et d'une vue (malgré son œil unique) remarquables.

Kaal : incarnation de Vual (sous sa forme féline)

FOR	11	CON	11	TAI	3
POU	30	DEX	14	PdV	7
Déplacement	20				

Armes	Att.	Dommages
Griffes	85%	1D4
Crocs	70%	1D4+2

Sorts

Contrôle de l'Air (nuages, brumes, brouillard, pluie, etc...); Créer un Portail; Diminution de la Pesanteur; Instiller la Peur; Invoquer Yog-Sothoth; Retarder la vision; Télépathie.

Introduction solo pour Agatha E pericoloco quiproco

Pendant ce temps, Agatha se trouve dans le train qui la ramène à Boston, un énigmatique télégramme à la main.

Le télégramme

```
Arrête ce cirque illico - stop - Rentre
à Boston immédiatement - stop - Rendez-
vous à l'agence - stop - On t'attend -
stop - Chuck - stop.
```

Agatha sera encore perdue dans ses réflexions lorsqu'elle arrivera en gare de Boston. Elle sera abordée par un homme au teint basané au moment où elle arrivera dans le hall. L'étranger posera sa main sur le bras de l'ex-journaliste et l'interpellera d'un "*comme le monde est petit !...*" narquois. Face à la surprise d'Agatha (qui ne l'a jamais rencontré) il insistera d'une voix douce mais ferme pour que "*(vous) me payiez mes dernières commandes*". Sans être réellement menaçant, il se montrera fortement résolu à obtenir son dû. La réussite d'un jet sous Psychologie confirmera les accents de vérité de ses propos.

NOTE AU GARDIEN : L'interlocuteur d'Agatha se nomme Carlos Da Fonseca. Modeste acteur de ce scénario, il est cependant destiné à jouer un rôle plus important dans la troisième campagne de Nightmare Agency...

Carlos Da Fonseca

Il a été embauché par Veronica Krueger pour éliminer (sur ordre de Meah) divers gêneurs. Le montant des "dernières commandes" s'élève à 25 000 dollars, dont il n'a touché que la moitié. Une fois son travail effectué, il s'est rendu à Albuquerque où il rencontre habituellement sa commanditaire. Ce ne fut malheureusement que pour constater que l'oiseau s'était envolé. Depuis, il est tombé sur l'une des photos d'Agatha qui égayent désormais la presse. Il n'a guère eu de mal à trouver des informations sur Nightmare Inc. et s'est évidemment rendu à Boston, où il fait le pied de grue depuis plusieurs jours.

Carlos Da Fonseca confondra aisément Agatha avec sa débiteuse et ne la quittera qu'à la condition que celle-ci lui paie les 12 500 dollars qui lui sont dûs. Carlos est un homme intelligent et très "professionnel". Il pourra par la suite devenir un allié précieux. Si Agatha et ses compagnons parviennent à le convaincre qu'il y a erreur sur la personne, il proposera spontanément ses services pour éclaircir cette affaire. Le seul moyen de se débarrasser de ce nouveau venu sera de lui verser la somme qu'il réclame mais on peut évidemment se douter de l'avis de Chuck et de Morgenduft à ce sujet...

Carlos Da Fonseca : 30 ans

FOR	15	DEX	14	INT	11
CON	10	APP	15	POU	13
TAI	13	SAN	99	EDU	12
PdV	11				

Bonus aux Dommages +1D4

Armes	**Att.**	**Dommages**
Revolver cal.38	80%	1D10
Revolver cal.22	85%	1D6
Winchester*	75%	1D8
Couteau	65%	1D6+1D4
Machette	65%	1D8+2+1D4
Fouet	65%	1D3
Poings	60%	1D3+1D4
Pieds	55%	1D6+1D4
Tête	55%	1D4+1D4
Lutte	65%	

** Il s'agit d'une Winchester 1866 équipée d'un canon de 60 cm et d'un magasin contenant 17 cartouches. L'arme permet d'effectuer 1 tir par round et peut être rechargée à la cadence d'une cartouche par round.*

Compétences

Baratin 35%; Bibliothèque 40%; Camouflage 65%; Comptabilité 45%; Conduire Automobile 50%; Discrétion 45%; Discussion 30%; Ecouter 35%; Eloquence 45%; Esquiver 35%; Grimper 50%; Lancer 45%; Lire/Ecrire Anglais 60%; Lire/Ecrire Espagnol 25%; Marchandage 40%; Marchander le cacao 70%; Monter à Cheval 65%; Occultisme Macumba 55%; Parler Anglais 70%; Parler Espagnol 25%; Parler Portugais 25%; Pickpocket 45%; Premiers Soins 40%; Psychologie 35%; Sauter 45%; Se Cacher 45%; Trouver Objet Caché 60%.

NIGHTMARE AGENCY
ARKHAM TOWER - 13, Miskatonic Street, Boston

On retrouve nos détectives le dimanche 25 avril. Nous sommes en fin d'après midi lorsqu'Agatha franchit la porte, précédée par le tohu-bohu des reporters et suivie de près par Carlos. On imagine aisément la réaction des autres membres de Nightmare qui font les cent pas depuis plusieurs heures, voire plusieurs jours. Nous laisserons donc libre cours au talent du Gardien pour arbitrer la mêlée qui devrait logiquement s'ensuivre.

La présence d'un étranger, Agatha, qui nie les faits qui lui sont reprochés, protestera certainement violemment contre la destruction de sa machine à écrire, Chuck qui fulmine, etc... Tout ceci promet une belle "foire d'empoigne" qui occupera sans doute nos amis jusqu'à la nuit...

Merci de votre confiance !

Le lendemain matin, le facteur déposera à l'agence le flot quotidien des lettres d'injures et une lettre adressée à Agatha. La lettre est d'une certaine épaisseur et provient (d'après le tampon) du Nouveau Mexique. L'enveloppe contient une lettre manuscrite à l'entête du Comité des fêtes San Juan de One Tree Peak.

La lettre est accompagnée d'un billet de train. C'est un aller simple Boston-Alamogordo avec changement à Albuquerque, où un bus assure le relais pour le reste du parcours. Tout un programme, surtout que rien n'indique le moyen de se rendre ensuite à One Tree Peak...

NOTE AU GARDIEN : Cette réservation effectuée par Veronica Krueger n'a pour seul but que d'attirer nos amis dans un guet-apens.

Carlos Da Fon Seca

En 1902, Raul Da Fonseca, un immigrant portugais, achète une petite exploitation bovine à Monte Claros, sur le Rio Sao Francisco (Brésil). A force de privations et de travail acharné, Raul va la rendre rapidement prospère. Trois ans plus tard, il épouse la fille de l'un de ses employés : Maola. C'est une jeune et ravissante Indienne Xingu qui lui donne un fils.

A sa naissance, en juillet 1906, le petit Carlos est plutôt malingre et détail curieux, il a les yeux très clairs. Il passe son enfance au milieu des employés de son père qui l'initient à la chasse, à la pêche et au maniement des armes. Luxe suprême, un précepteur lui inculque l'amour des belles lettres et la soif de connaissance.

A 18 ans, il est envoyé par son père, à l'université de Salvador, dans l'état de Bahia. Pour ce «campagnard» qui arrive dans l'immense ville portuaire, c'est le choc et l'émerveillement. A l'université Sao Luis, Carlos partage la chambre d'un jeune homme de son âge : Melford Elisha Shud. Comme lui, il a l'esprit vif et fait preuve d'une étonnante sagacité. Très rapidement, ils se lient d'amitié. Tous deux sont des élèves doués que les autres trouvent trop intelligents, trop froids, trop déterminés, trop directs et trop avides de tout. Mel connaît mille et une combines pour se faire de l'argent facilement. Dès lors pour Carlos, le rêve commence. Il se laisse tenter par tant d'aisances et tant d'aventures et délaisse ses études.

Durant le premier semestre 1924, les deux adolescents travaillent épisodiquement pour João, un caïd de la ville basse. Ils sont d'abord chargés de petites bricoles pour se faire la main : intimidation, racket, deal, etc... Puis, à force d'audace et de succès, ils sont promus gardes du corps. Pour eux, c'est la belle vie : l'argent, les filles et le pouvoir! Ils abandonnent complètement leurs études et se consacrent à leurs nouvelles activités, faisant de nouvelles connaissances. Mel excelle dans cet exercice, ce qui fascine Carlos. Mais ce qui l'étonne le plus chez lui, c'est son extravagance, son étrangeté, sa bizarrerie. Bien que présent physiquement, il est souvent «absent». Il lui arrive également de disparaître pendant des jours et de revenir, l'air hagard, «comme d'une autre planète» se dit souvent Carlos. Mel a un secret qu'il finit par dévoiler à son ami.

Mel pratique la Macumba et plus particulièrement le culte Umbandz. Mel présente Carlos à son maître Alvarado Barreiras, un géant de type négroïde et au crâne chauve, propriétaire d'une immense plantation de cacao. Ce maître de Candomblé (sanctuaire d'initiation) est également un érudit qui propage les théories de Malthus(1). Fidèle à son maître à penser, Barreiras finance secrètement des recherches sur les moyens de contraception.

Pour Carlos, la rencontre avec Alvarado Barreiras est une révélation, une illumination. C'est le tournant de sa vie. Il est initié au culte Umbanda (culte traditionnel des Yoroubas du Nigéria). Observant la tradition, il est d'abord aspergé de sang de poulet, puis purifié avec de l'eau de rivière avant d'être possédé par les Orixas [orichas] (divinités) auxquelles il sera lié : Exu (dieu de la communication), Xango (dieu de la foudre), Xapanã (dieu de la vérole), Oxum (Vénus noire) ou Iemanjá (déesse de la mer). C'est de cette dernière que Carlos va dépendre. C'est elle qu'il devra vénérer. C'est d'elle que lui viendront ses pouvoirs, sa force et ses nouvelles règles de vie. Carlos et Mel sont maintenant deux frères.



Carlos Da Fon Seca

Cheveux mi-longs et fine moustache, toujours habillé de rouge et de noir, ne mangeant que de la volaille et du poisson cru, portant au cou un médaillon représentant un Christ sous un croissant de lune et trois étoiles, une sirène tatouée sur la main droite (signe de dévotion à Iemanjá), tel est le nouveau Carlos Da Fonseca; direct et intransigeant, riche et lucide, froid et mystique...

Quelques mois plus tard, sur les conseils de Barreiras, Carlos abat froidement l'adversaire de Barreiras aux élections municipales; un homme de 70 ans. C'est son premier vrai contrat. D'autres se succèdent rapidement. Carlos a maintenant 20 ans. C'est un tueur qui entre en politique... Pour le remercier des «services rendus», le nouveau maire lui alloue cinquante acres de bonne terre à cacao. Carlos y fait construire sa maison «Fazenda Boa Vista», et se lance dans la culture du cacao. Tout cela ne l'empêche pas d'être toujours en contact avec Barreiras, de travailler pour lui et de se faire un nom dans la région.

En 1930, la crise économique aboutit à la révolution. Le Brésil est à feu et à sang. Carlos reçoit un mot de Mel E. Shud, son vieil ami. Il est de retour à Salvador avec un «compagnon de longue date» qu'il veut lui présenter. Il s'agit de Getúlio Vargas, un quinquagénaire plutôt fat, que Mel lui présente comme «son» prétendant à la présidence de la république, lui même briguant la vice-présidence. Devant le montant de «l'indemnité», Carlos n'hésite pas une seconde. Il a carte blanche et plus d'argent que nécessaire pour mettre en place le Senor Vargas. Il a 24 ans, il est Fazendeiro (propriétaire terrien) et Jagunço (mercenaire). Il engage des hommes expérimentés dans ce genre d'opération; ce qui lui est aisé, d'autant que sa réputation s'étend au delà du Nordeste (le nord du pays). Son intelligence, sa lucidité et les moyens dont il dispose, lui permettent d'installer Vargas à la tête du Brésil en 1934.

Aujourd'hui Carlos est un riche propriétaire terrien connu dans tout le pays mais renié par son père. Il s'est retiré de «la politique», mais vénère toujours Iemanjá, la déesse de la mer. Il consomme toujours des volailles et du poisson cru. Il est toujours vêtu des mêmes couleurs, et est toujours aussi froid et lucide. Ce respectable fazendeiro, ne refuse jamais un «travail», pourvu qu'il soit très bien rémunéré...

(1) François Robert Malthus : *économiste anglais, auteur de l'Essai sur le principe de population en 1798. Il y prône la restriction volontaire des naissances pour contrer le danger que représente l'augmentation de la population pour la subsistance alimentaire du monde.*

> *Chère mademoiselle Jones,*
>
> *Conformément à votre demande, j'ai le plaisir de vous confirmer la réservation de la salle des fêtes de One Tree Peak pour votre débat du samedi 1er mai. Nous avons fait le nécessaire en matière d'affichage et l'événement a largement été annoncé par la presse locale. C'est avec une joie et un honneur non dissimulés que nous vous accueillerons parmi nous. Une réservation a été effectuée à l'hôtel Villa Maria, qui j'en suis convaincu, vous apportera entière satisfaction.*
>
> *Vous n'aurez qu'à prendre contact avec moi au bureau du comité, dès votre arrivée.*
>
> *Graham Ryde*
> *Président – Comptable – Secrétaire du comité.*

Cette lettre est pour l'instant la seule piste disponible et ils devront rapidement prendre une décision. "*Cette situation*, comme le fera humblement remarquer Morgenduft, *ne peut durer plus longtemps.*"

Des billets de train sont encore disponibles à la gare de Boston. Les places sont à 30 $ par personne (correspondance comprise). Le train pour Albuquerque part le lendemain pour un voyage de 3 jours.

Derniers préparatifs

Patrick De St Yves aura le soir même une nouvelle vision de Kaal, accompagnée, bien entendu, des mêmes conséquences (jet sous la SAN et perte de connaissance pendant 1D20 minutes). Kaal choisira un moment où le détective se trouve seul pour se manifester. L'apparition sera accompagnée des mêmes manifestations que dans la réserve indienne (baisse de luminosité, etc...). Inutile de préciser que la nuit du parapsychologue sera courte et peuplée de cauchemars...

NOTE AU GARDIEN : Ces apparitions ne sont pas des hallucinations. Kaal était bel et bien présent à la réserve tout comme il l'est maintenant à Boston. Il a même voyagé dans le même train que Patrick (à moins que ce dernier n'ait utilisé une voiture pour rentrer à Boston). Kaal est accompagné par l'un des principaux complices de Meah dans cette affaire : le chaman Mangus Colorado «Manches Rouges» (voir plus loin *Les adeptes de Yo-Ho-So*). Ce dernier dissimule l'étrange félin sous son poncho, lors de ses déplacements. Mangus Colorado est aux premières loges pour orchestrer le piège et prendra le même train que les détectives pour retourner au Nouveau Mexique. Même si passer inaperçu ne lui pose aucun problème, il préférera ne pas s'exposer au regard ou à la proximité des membres de l'agence. Un complice viendra le chercher à Albuquerque.

BIENVENUE AU NOUVEAU MEXIQUE

Vendredi 30 avril

Les principales caractéristiques du trajet seront sa longueur et son inconfort, et ce, malgré le billet de première classe. De plus, une mauvaise surprise attend les détectives à Albuquerque, où le bus assurant la liaison jusqu'à Alamogordo accusera une heure de retard. L'engin, vétuste et bruyant, est tombé en panne. Il y a 40% de chance que celle-ci (ou une autre) se reproduise sur le parcours Albuquerque-Alamogordo. Si le cas se présente, la réussite d'un jet sous Mécanique ou Electricité (suivant le type de panne) permettra d'éviter de passer de longues heures sous le soleil.

Alamogordo, tout le monde descend !

Le bus arrivera à Alamogordo en fin d'après midi, déversant sur la place principale un flot cacophonique de voyageurs accompagnés d'enfants, de poules et de chèvres... Alamogordo est une petite ville de 3000 habitants, située à 250 km d'Albuquerque par la route d'El Paso.

L'endroit le plus animé est le saloon. Les détectives pourront s'y renseigner sur un moyen de se rendre à One Tree Peak. Le barman leur demandera ce qu'ils boivent avant de leur répondre qu'un certain Vic Harrison se trouve dans la salle du fond. Ce dernier dirige une petite entreprise de transports routiers à One Tree Peak et doit rentrer dans la soirée. L'homme, de forte stature, se montrera aimable avec les détectives et proposera de les emmener jusqu'à One Tree Peak dans son camion. Si l'un des détectives réussit un jet sous T.O.C., il remarquera qu'Harrison (voir plus loin *Les adeptes de Yo-Ho-So*) observe Agatha avec insistance...

En route pour One Tree Peak

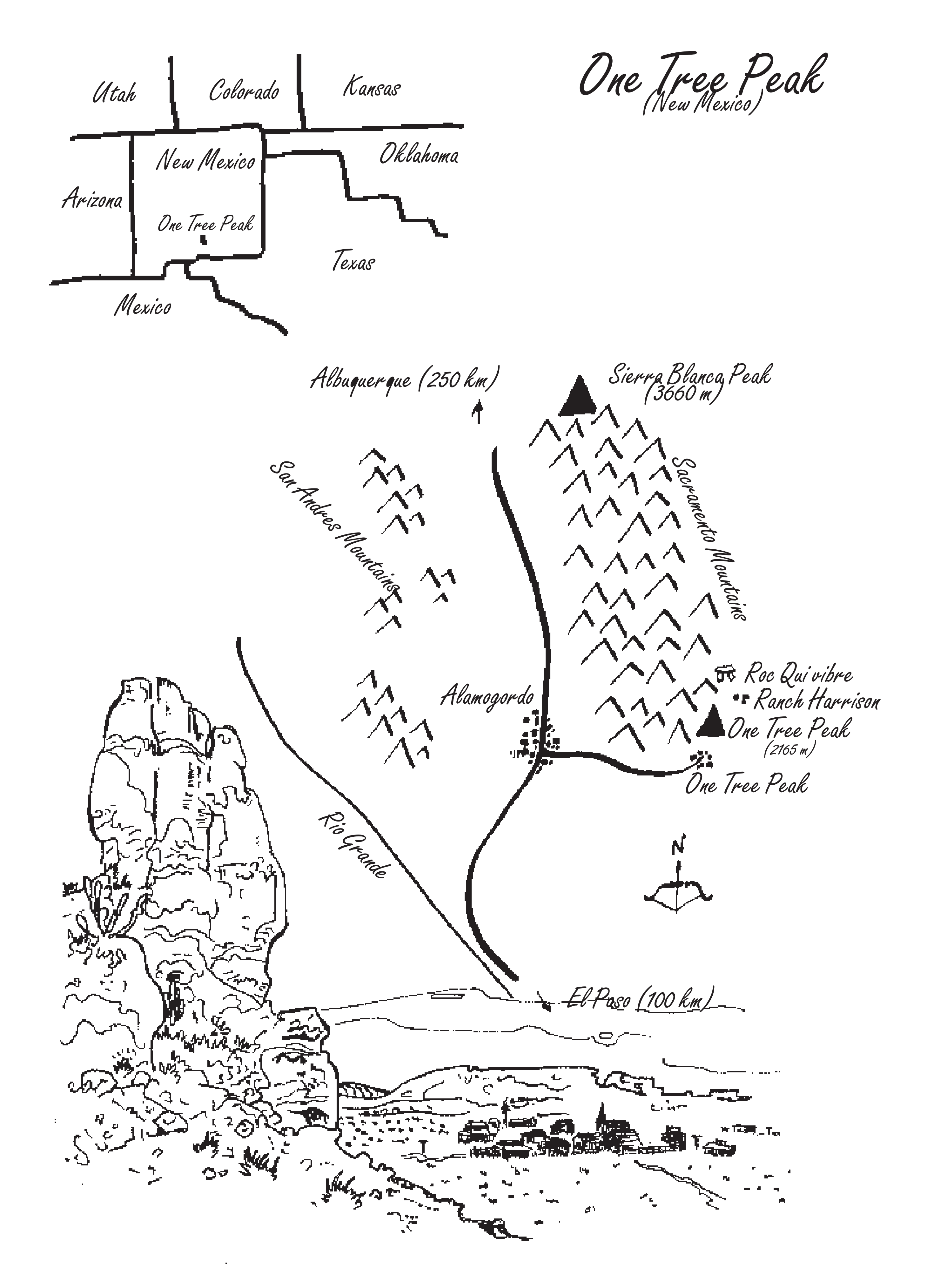
La route menant à One Tree Peak est particulièrement défoncée, aussi, les détectives installés à l'arrière du camion (la cabine ne compte que 3 places, dont celle du chauffeur) auront le dos en bouillie en arrivant à destination. Les détectives alors présents dans la cabine apercevront le pompiste du garage-station service (voir plus loin *Les adeptes de Yo-Ho-So*) faire un signe de bienvenue en direction d'Harrison.

C'EST PAS L'PEROU

One Tree Peak

Village de quelques cinq cents âmes, One Tree Peak est construit au pied du sommet One Tree Peak, à une vingtaine de kilomètres à l'est d'Alamogordo, en plein désert. C'est un vrai bled, isolé, peuplé essentiellement de fermiers et dont la majeure partie des habitations semble surgir du siècle passé. C'est un univers de poussière ocre, un peu hors du temps, rythmé nonchalemment par le ballet de nombreux chiens déambulant dans les rues ; un lieu souvent silencieux où tout inconnu attire le regard ou provoque le mouvement d'un rideau derrière une fenêtre...

Le commerce local repose essentiellement sur un *General Store* (bazard) tenu par Norman Dunn, et sur un *Barber Shop* (coiffeur-barbier) tenu par Jacques Félicien dit "Jacky". Ces deux individus tiennent boutique sur la grande place et se détestent cordialement. Seul le grand marché hebdomadaire marque une trêve dans leurs incessantes querelles. On peut voir, sur leur vitrines, comme partout en ville, une affiche annonçant la conférence d'Agatha pour le lendemain 1er mai à 18h 30.



One Tree Peak
(New Mexico)
Utah
Colorado
Kansas
New Mexico
Oklahoma
Arizona
One Tree Peak
Texas
Mexico
Albuquerque (250 km)
Sierra Blanca Peak
(3660 m)
San Andres Mountains
Sacramento Mountains
Roc Qui vibre
Ranch Harrison
Alamogordo
One Tree Peak
(2165 m)
One Tree Peak
N
Rio Grande
El Paso (100 km)

NOTE AU GARDIEN : Dans cette région, l'amplitude thermique entre le jour et la nuit peut atteindre 30. L'un des effets les plus pervers et dérangeants de cette particularité météorologique est l'apparition de diarrhées incontrôlables chez les nouveaux arrivants. Les détectives n'étant pas des surhommes, faites leur effectuer un jet sous 4x CON. En cas d'échec, ils souffriront de cette fameuse «tourista» durant 1D6 jours. Cela n'affectera en rien leurs caractéristiques physiques, mais pourra compliquer sérieusement certaines situations...

La population locale

Elle est constituée de petits paysans, trois propriétaires de bétail et quelques éleveurs de chevaux ou de chèvres. D'un naturel très réservé avec les nouveaux arrivants, les locaux deviennent rapidement craintifs et méfiants lorsqu'on les interroge. La rumeur circule trés vite à One Tree Peak, et "l'esprit de corps" qui anime ses habitants, fait qu'une situation peut vite dégénérer. La ville peut alors s'enflammer trés vite dans la fiesta comme dans la violence...

La nuit et l'alcool aidant, une certaine animation gagne la place du village, remarquable par sa fontaine circulaire, son église et sa taverne Le San Christobald, dont l'enseigne est un coq de combat. Bagarres et coups de feu n'y sont pas rares et les cellules de la prison sont pleines des habituels trouble-fêtes.

La salle des fêtes

Un modeste garage-station service est accolé à l'imposante salle des fêtes. Sur la porte de celle-ci figure une mention peinte à même le bois : "*Comité des Fêtes. Dir : Graham Ryde. Frapper fort!*" Frapper fort s'avèrera inutile. La porte branlante s'ouvrira à la moindre poussée sur une pièce mal éclairée. De vieilles affiches jaunies ont été éparpillées, comme pour cacher la crasse des murs. Le désordre règne en maître L'air est imprégné d'une puanteur de mauvais tabac et d'alcool. Du fond de la pièce proviennent d'immondes grognement porcins...

Affalé sur un bureau jonché de papiers, Graham Ryde ronfle, une main encore posée sur une bouteille de Tequila. Une fois réveillé, il choisira un mégot de cigare machouillé qu'il vissera entre ses dents et se confondra en excuses pour ce "*léger assoupissement*".

Si Agatha semble ne pas bien se souvenir du contrat qui les lie, Ryde lui rappellera qu'elle l'a d'abord contacté par téléphone (au bureau de poste, seul endroit à en être équipé) pour lui demander de louer la salle et de s'occuper de l'organisation du séjour, puis lui a envoyé la somme de 500 $ (une petite fortune) pour tous les frais avec un mot indiquant l'adresse de Nightmare Inc. où envoyer le billet de train. Si on le lui demande, il affirmera reconnaître la voix d'Agatha et pourra même produire le courrier avec l'adresse à Boston. Il s'agit d'une carte bristol tapée à la machine tout comme l'enveloppe adressée au comité des fêtes de One Tree Peak. Le cachet est celui d'Atlanta et il est daté du 22 avril.

Graham Ryde

Petit homme mal rasé à la forte bedaine et au cheveux gras, Ryde se montrera particulièrement prévenant avec Agatha et les gens qui l'accompagnent. L'appel téléphonique et et le courrier proviennent de Véronika Krueger. Il n'est pas au courant de la machination visant Nightmare, et n'a rien à voir avec le culte de Yo-Ho-So. Il en connaît l'existence mais refusera d'en parler. Il y a quelques années, il a été le témoin accidentel d'une cérémonie. Profondément choqué, il en garde une terreur pour tout ce qui touche au Mythe. Son inconscient a effacé de sa mémoire les horreurs qu'il a vues, mais il souffre depuis de chromophobie (une peur irraisonnée de la couleur rouge).



Graham Ryde

Depuis, Ryde a sombré dans l'alcool. Il est trés négligé de sa personne (c'est un œuphémisme!), souvent envahissant et très près de son argent. Il est cependant inoffensif et d'une gentillesse extrême.

Ryde fera tout son possible pour qu'Agatha et ses compagnons soient satisfaits de ses services. Il saura les renseigner sur le village et ses habitants (même s'il se borne à des détails ou des commérages sans grand intérêt), mais il est bien trop peureux pour les aider dans l'action. La forte somme qu'il a reçue d'Agatha (enfin, le pense-t-il), assurera sa loyauté envers l'ex-journaliste du Globe. Ryde n'est absolument pas au courant du contenu de la conférence que doit faire Agatha, pas plus, d'ailleurs, de ses sois-disant dernières prises de position.

Ryde proposera aux détectives de les conduire à l'hôtel, en ajoutant d'un air désolé, qu'il faudra peut-être envisager des frais supplémentaires pour les chambres des compagnons d'Agatha. Un simple froncement de sourcil de la part de cette dernière suffira à le faire changer d'avis. Il les conduira donc à l'hôtel Villa Maria, proche de la taverne San Cristobal, et proposera de repasser le lendemain matin.

Graham Ryde : 36 ans

FOR	10	DEX	10	INT	12
CON	15	APP	9	POU	10
TAI	8	SAN	97	EDU	8
PdV	11				

Compétences

Baratin 70%; Comptabilité 60 %; Conduire automobile 40 %; Discussion 60 %; Eloquence 25%; Lire/Ecrire Pictogrammes Apaches 40 %; Marchandagre 70 %; Mécanique 30 %; Monter à Cheval 40 %; Mythe de Cthulhu 3%; Parler Mescaleros 55%; Premiers Soins 40 %; Trouver Objet Caché 30 %.

L'hôtel Villa Maria

Cet ancien bordel est dirigé par une fervente catholique de 69 ans, Miss Nora Field (voir plus loin *Les alliés potentiels*). Les chambres d'hôtel sont petites, bien tenues, mais le voisinnage est un tantinet bruyant. Le prix des chambres est de 3 $ la nuit. Le petit déjeuner n'est pas servi dans les chambres et il est interdit d'y ramener des personnes du sexe opposé. La vieille tenancière sera intransigeante quant au respect le plus strict du règlement de l'établissement ("*Ici c'est pas une étable!*" dixit Nora Field).

La taverne San Cristobal

Tenue par Malcolm Sverker (voir plus loin *Les alliés potentiels*), c'est le principal lieu de rendez-vous de la population de One Tree Peak. On peut y manger pour pas cher, et la cuisine, familiale, est d'excellente qualité. Les habitués s'y défoncent à la bière (douce) mais aussi au whisky et à la tequila. Ambiance garantie…

Les alliés potentiels

Nora Field

Célibataire et insomniaque, c'est la meilleure amie de Jacques Félicien, le barbier-coiffeur du village.

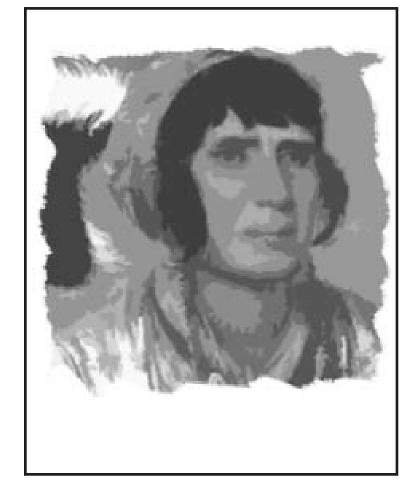
Nora Field : 69 ans

FOR	9	DEX	10	INT	13
CON	8	APP	9	POU	10
TAI	10	SAN	99	EDU	9
PdV	9				

Armes	Att.	Dommages
Revolver cal.7,65	55%	1D8
Fusil de chasse	35%	2D6

Compétences

Chanter 65%; Comptabilité 70%; Crédit 65%; Discussion 55%; Ecouter 55%; Marchandage 55%; Psychologie 55%; Trouver Objet Caché 55%.



Nora Field

Jacques Félicien

D'origine française cet homme maniéré, à la fine moustache, s'exprime dans un anglais zozotant. C'est le coiffeur barbier de One Tree Peak. Il déteste cordialement Norman Dunn, et les chauffeurs routiers de Vic Harrison depuis le jour de 1930 où il s'est installé à One Tree Peak. Pour fêter son arrivée, il avait organisé une petite fête à la taverne San Cristobal. Durant la soirée, Dunn, Harrison et ses employés, ainsi que les hommes de main d'Asley ont fait irruption de façon brutale. Félicien a dû endurer leurs sarcasmes d'un goût douteux durant une bonne partie de la soirée. Lorsqu'à bout de nerfs, il leur a demandé de sortir, il a vu se jeter sur lui cette bande d'individus épris de boisson. Dénudé violemment, il a ensuite été recouvert d'huile de vidange avant de subir les "assauts" d'un manche à balai…



Jacques Félicien

Pionnier dans l'âme, Félicien a décidé que, coûte que coûte, il resterait à One Tree Peak. Après une semaine d'hospitalisation à Alamogordo, il a rouvert boutique. Est-il utile de préciser que l'enquête de police menée après la plainte de Félicien pour viol n'a pas abouti ?

Jacques Félicien : 40 ans

FOR	10	DEX	14	INT	12
CON	10	APP	12	POU	13
TAI	10	SAN	99	EDU	11
PdV	10				

Armes	Att.	Dommages
Cran d'arrêt	35%	1D4
Rasoir	70%	1D4
Revolver cal.22	40%	1D6

Compétences

Baratin 45%; Chanter 45%; Comptabilité 35%; Conduire Automobile 35%; Discussion 50%; Ecouter 35%; Eloquence 55%; Lire/Ecrire Français 55%; Marchandage 40%; Mécanique 45%; Parler Français 55%; Premiers Soins 60%; Psychologie 55%; Trouver Objet Caché 40%.

Malcolm Sverker

Immense gaillard d'origine suédoise, Sverker est aussi sympathique qu'il est grand. A la taverne, ce géant blond aux yeux bleu turquoise abat un travail énorme. Il se fait cependant aider par une personne : Jimmy "Blue eyes". Jimmy est un adolescent dans les veines duquel coule du sang navajo, dakota et européen; un «*drôle de bâtard*» disent les gens comme Dunn. En quelques années, Sverker a économisé un petit pactole qui lui permettra de s'installer à Albuquerque et de se marier. Le géant suédois est amoureux de June Friedrikson, l'institutrice de One Tree Peak. Trés pieux et très timide, il ne la voit qu'à la sortie de l'office du révérend De Groat (tous les dimanches) et lui fait une cour discrète et romantique. Sverker a un étonnant animal domestique, une oie qu'il a apprivoisée et baptisée Gertrud. Celle-ci le suit presque partout comme un chien, et ses caquettements le préviennent lorsqu'un client pénètre dans la taverne. Gertrud a très mauvais caractère et n'hésite pas à pincer les personnes qui ne lui reviennent pas. Dunn s'est promis de manger son foie avec des fèves au beurre… Sverker déteste les individus comme Dunn ou Harrison qui l'ont assommé le fameux soir de la sauterie de Félicien. Il n'est pas au courant de l'existence de la secte de Yo-Ho-So.



Malcolm Sverker

Malcolm Sverker : 25 ans

FOR	15	DEX	12	INT	11
CON	15	APP	15	POU	11
TAI	18	SAN	99	EDU	10
PdV	16				

Bonus aux Dommages +1D6

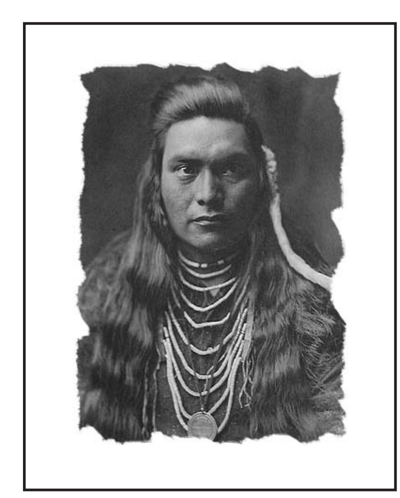
Armes	Att.	Dommages
Poings	70%	1D3
Pieds	40%	1D6
Lutte	40%	
Tisonnier	45%	1D8
Couteau	50%	1D6

Compétences

Comptabilité 40%; Conduire Automobile 30%; Ecouter 30%; Esquiver 35%; Grimper 35%; Lancer 45%; Lire/Ecrire Suédois 55%; Monter à Cheval 65%; Nager 45%; Parler Suédois 70%; Premiers Soins 55%; Psychologie 60%; Sauter 55%; Trouver Objet Caché 55%.

Jimmy «Blue Eyes»

Ce jeune "sang-mélé" (métis) est le fruit de l'union d'un père déjà métis (Sioux Oglala/Européenne) et d'une mère Navaho. Rattaché au clan de sa mère (la culture navajo est matriarcale), il dépendra de celui de sa femme lorsqu'il se mariera. Jimmy a des traits fins et un corps trés bien proportionné. Seuls ses yeux bleus indiquent que du sang blanc coule dans ses veines. Ses parents lui ont inculqué les valeurs sioux et apaches sans oublier celles du monde des Blancs. Orphelin à l'âge de 10 ans, Jimmy a été recueilli par sa grand mère, une guérisseuse du nom de Bessie Eau-amère. Il a quitté la réserve il y a un an et a été embauché par Sverker. Chaque semaine, il retourne auprès de Bessie Eau-amère et lui apporte tout ce dont elle a besoin (dans la limite de son salaire). Jimmy "Blue Eyes" rêve de prendre la direction de la taverne lorsque Sverker partira. Sa grand mère l'a prévenu de la présence du mal à One Tree Peak, mais il ne sait pas au juste ce que la vieille femme a bien pu vouloir dire...



Jimmy «Blue Eyes»

Jimmy «Blue Eyes» : 19 ans

FOR	10	DEX	4	INT	15
CON	10	APP	13	POU	13
TAI	10	SAN	99	EDU	8
PdV	10				

Armes	Att.	Dommages
Couteau	60%	1D6
Casse-Tête	40%	1D8
Fusil cal.20	40%	2D6
Arc	45%	1D6

Compétences

Astronomie 40%; Baratin 60%; Botanique 30%; Camouflage 50%; Chanter 65%; Discrétion 65%; Ecouter 55%; Esquiver 60%; Grimper 55%; Lancer 55%; Lire/Ecrire Pictogrammes Indiens 50%; Marchandage 65%; Monter à Cheval 89%; Nager 70%; Occultisme Indien 20%; Parler Navaho 80%; Parler Lakota 70%; Psychologie 60%; Sauter 65%; Se Cacher 50%; Suivre une Piste 50%; Trouver Objet Caché 50%.

June Friedrikson

La jeune institutrice de l'unique école de One Tree Peak a le charme des Scandinaves : grande et svelte blonde aux yeux bleu clair. Elle est secrètement éprise de Sverker et rougit dés qu'elle le voit. Elle adore Gertrud et cette dernière le lui rend bien. Elle ne sait rien de la secte locale, mais des individus comme Dunn, les routiers d'Harrison, les hommes d'Asley, et à plus forte raison Frank Sabato, l'épouvantent...



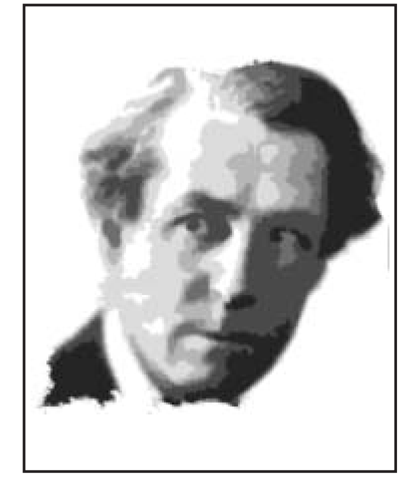
June Friedrikson

June Friedrikson : 21 ans

FOR	8	DEX	11	INT	13
CON	10	APP	16	POU	12
TAI	12	SAN	99	EDU	12
PdV	11				

Joan De Groat

Pasteur de l'église baptiste de One Tree Peak, le révérend De Groat a vécu une dizaine d'années chez les Hopi et les Navaho, tentant de leur inculquer la foi chrétienne et de comprendre leurs croyances. Ce n'est pas un missionnaire comme on peut on rencontrer en Afrique. Pour lui, les réligions du Bien se recoupent, et leurs différentes appellations sont d'origine culturelle. Une thèse qui n'est pas toujours bien perçue, ou bien comprise par les gens du cru. Ses idées lui ont valu de perdre sa chaire de professeur en théologie et anthropologie à l'université d'Albuquerque. Homme passionné et au tempérament sanguin, le révérend De Groat n'hésite pas à vilipender les hommes comme Dunn dans ses sermons dominicaux. Cette attitude lui a valu quelques désagréments : lettres anonymes et sabotage de sa voiture. Il sera enchanté de faire la connaissance de Jason Mellyson (en tant qu'ancien professeur d'université), de Patrick De St Yves (en tant que spécialiste de la culture indienne), mais se montrera trés distant vis-à-vis d'Agatha Jones, dont les récentes frasques sont parvenues jusqu'à ses saintes oreilles...



Joan De Groat

Joan De Groat : 53 ans

FOR	12	DEX	12	INT	16
CON	12	APP	10	POU	15
TAI	12	SAN	99	EDU	16
PdV	12				

Armes	Att.	Dommages
Poings	70%	1D3
Tête	50%	1D4
Tisonnier	50%	1D8

Compétences

Anthropologie 45%; Archéologie 35%; Bibliothèque 65%; Chanter des Cantiques 80%; Conduire Automobile 55%; Discussion 65%; Eloquence 70%; Ethnologie 40%; Histoire 65%; Lire/Ecrire Pictogrammes Indiens 50%; Monter à Cheval 45%; Occultisme Navaho/Hopi 70%; Parler Navaho 60%; Parler Hopi 60%; Psychologie 70%.

Le culte de Yo-Ho-So

Si une bonne partie des habitants fait honneur à la ravissante petite église de style hispanique Santa Evangelina, d'autres, vouent un culte effréné à Yo-Ho-So, appellation locale de Yog-Sothoth. Rituels, mutilations et sacrifices d'animaux (ou parfois d'êtres humains, en particuliers de jeunes enfants) se pratiquent régulièrement. Le grand prêtre du culte est Norman Dunn (voir plus loin *Les adeptes de Yo-Ho-So*). Depuis peu, il est fortement aidé dans sa tâche par Mangus Colorado "Manches Rouges". Ce dernier l'a d'ailleurs informé de la venue d'un groupe d'étrangers et lui a demandé de l'informer de leurs agissements.

Les adeptes de Yo-Ho-So

Mangus Colorado «Chindi»

Originaire de la région de Roof Butte (Arizona), ce chaman d'âge mûr porte, été comme hiver, une longue chemise en flanelle, jadis rouge. Surnommé «Chindi» (le Fantôme) par les tribus de la région, en raison de sa maigreur et de la crainte qu'il inspire, il s'est déjà rendu coupable de nombreux vols et meurtres. Il est malin, difficile à pister, silencieux comme la feuille au vent et expert dans l'art du camouflage. Particulièrement pervers, il se repaît des souffrances d'autrui... En rencontrant Veronika Krueger, Chindi ne pouvait espérer association plus bénéfique. Ils échangèrent leur savoir et mirent au point les différentes phases du piège tendu aux détectives de Nightmare Agency.

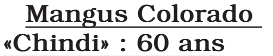
Une Nouvelle Compétence

Ethnologie : C'est l'étude des ethnies (peuples) au travers de leur langue, de leur structure sociale et de leur économie. Cette compétence a bien des points communs avec l'anthropologie dite «sociale» et «culturelle» auxquelles Morgan, Lévy-Bruhl, Lévi-Strauss (et quelques autres) ont donné leur lettres de noblesse.

L'emploi de cette compétence permet à l'utilisateur d'analyser et de comprendre l'organisation de la vie sociale d'un groupe d'individus. En termes de jeu, un personnage réussissant son jet sous cette compétence pourra comprendre quelles sont les règles qui régissent la vie sociale, politique et religieuse de ce groupe. Il pourra ainsi adapter son comportement et son discours aux us et coutumes et s'intégrer plus facilement. La réussite préalable d'un jet sous Linguistique augmentera la chance de réussite du jet sous Ethnologie de 10%.

Son pouvoir exceptionnel et sa malignité l'ont tout naturellement conduit à devenir un des piliers du culte de Yo-Ho-So. C'est un expert de l'illusion et de l'hypnose, qu'il pratique avec jubilation. «Transformer» une branche en serpent, ou faire jaillir des flammes de ses mains, en sont d'éclatantes démonstrations.

Mangus Colorado



Mangus Colorado «Chindi» : 60 ans

FOR	11	DEX	16	INT	14
CON	12	APP	9	POU	18
TAI	10	SAN	0	EDU	10
PdV	11				

Armes	Att.	Dommages
Grand Couteau	60%	1D6
Hachette	55%	1D6+1
Couteau de Lancer	65%	1D4

Compétences

Botanique 50%; Camouflage 70%; Chanter 60%; Dessiner une Carte 50%; Discrétion 75%; Ecouter 60%; Esquiver 50%; Grimper 55%; Lancer 65%; Lire/Ecrire Anglais 50%; Monter à Cheval 55%; Mythe de Cthulhu 67%; Nager 55%; Occultisme Navaho 85%; Parler Anglais 65%; Parler Espagnol 45%; Pharmacologie (plantes) 60%; Premiers Soins 65%; Psychologie 50%; Sauter 55%; Se Cacher 55%; Soigner Empoisonnement 55%; Suivre une Piste 65%; Trouver Objet Caché 65%.

Sorts

Appeler l'Esprit des Morts; Contacter un Habitant des Sables; Convoquer un Fantôme; Illusions; Diminution de la Pesanteur; Instiller la Peur; Invoquer Yog-Sothoth; Mains de Colubra; Malédiction Navaho; Ombre de Vual; Poudre d'Ibn-Ghasi; Retarder la vision; Signe de Voor.

Norman Dunn

Rouquin adipeux et transpirant abondamment, Dunn n'est pas d'un contact agréable. Ses yeux trés rapprochés ne clignent que rarement et rendent son regard trés étrange. Le tout lui donne une expression porcine. De petite taille et légèrement boudinné, il est cependant très nerveux. Il s'arrangera pour toujours garder le contact avec les détectives (car Mangus Colorado lui a demandé de les surveiller) et fera passer ça pour une simple question d'hospitalité.



Norman Dunn

Dunn est un psychopathe dangereux. Fasciné par la vue du sang, il dirige, très naturellement, le culte de Yo-Ho-So.

Norman Dunn : 51 ans

FOR	13	DEX	10	INT	15
CON	15	APP	8	POU	13
TAI	9	SAN	0	EDU	8
PdV	12				

Armes	Att.	Dommages
Poings	65%	1D3
Pieds	45%	1D6
Lutte	45%	
Hachette	30%	1D6+1
Couteau	35%	1D6
Batte	35%	1D8
Fusil cal.12	40%	4D6

Compétences

Baratin 60%; Comptabilité 50%; Conduire Automobile 54%; Conduire Engin Lourd 40%; Marchandage 50%; Mécanique 40%; Monter à Cheval 35%; Mythe de Cthulhu 65%; Trouver Objet Caché 35%.

Sorts

Appeler Yog-Sothoth; Contacter un Habitant des Sables; Ressemblance; Signe de Voor.

Mike Asley

Principal propriétaire terrien de la région, il est également maire de la bourgade. Complètement dévoué au culte de Yo-Ho-So, c'est un dangereux mégalomane. *Politicar* dans l'âme, Asley est persuadé que Yo-Ho-So lui apportera richesse et puissance. Dépourvu de scrupules, il ne recule devant aucune bassesse pour servir la secte. Complètement corrompu, il est de mèche avec les représentants de la loi (voir plus loin *Mais que fait la police ?*). Contacté par Veronika Krueger, il a été mis au courant du plan élaboré par Meah et tire une certaine fierté à servir ses intérêts. En société, Asley est un homme hautain, fier de sa position et particulièrement raciste, notemment vis à vis des Indiens qu'il considère comme des sous-hommes. Il possède un exemplaire de *Mein Kampf* dont il a fait son livre de chevet. Célibataire, il est plus intéressé par les chevaux que les femmes. Il vit dans son ranch (à la limite de la réserve indienne) entouré de ses hommes de mains : John Bartlett, Albert Cremony et Julian Bascom (tous lui sont dévoués et font partie de la secte des adorateurs de Yo-Ho-So). Dernière précision, Asley est un paranoïaque qui considère tout individu étranger à la secte comme son pire ennemi.



Mike Asley

Mike Asley : 42 ans

FOR	14	DEX	13	INT	12
CON	14	APP	11	POU	11
TAI	12	SAN	0	EDU	12
PdV	13				

Bonus aux Dommages +1D4

Armes	Att.	Dommages
Poings	70%	1D3+1D4
Pieds	40%	1D6+1D4
Tête	40%	1D4+1D4
Fouet	50%	1D3+1D4
Poignard	50%	1D4+2+1D4
Gourdin	50%	1D6+1D4
Revolver cal.38	65%	1D10
Winchester	50%	1D10

Compétences

Baratin 65%; Conduire Automobile 25%; Crédit 55%; Discussion 65%; Droit 45%; Ecouter 55%; Eloquence 55%; Esquiver 45%; Grimper 40%; Lancer 55%; Marchandage 45%; Monter à Cheval 80%; Sauter 55%; Se Cacher 40%; Suivre une Piste 45%; Trouver Objet Caché 40%.

John Bartlet, Julian Bascom, Albert Cremony

Anciens truands, voleurs de bétail et trafiquants d'alcool frelatté, ces petites frappes promises à la potence, ont trouvé refuge à One Tree Peak. Asley connaît leur passé, c'est bien pour ça, d'ailleurs, qu'il les a embauchés. Convertis au culte de Yo-Ho-So, ils peuvent assouvir leur penchant pour le vice en toute impunité. Véritables "ploucs" arriérés et analphabètes, ils vénèrent leur patron et ses idées.

Ils sont respectivement âgés de 31, 29 et 27 ans.

	Jo.B	Ju.B	Al.C
FOR	14	15	15
DEX	14	14	13
INT	6	7	6
CON	14	14	15
APP	7	7	7
POU	7	8	9
TAI	12	12	13
SAN	0	0	0
EDU	3	4	5
PdV	13	13	14

Bonus aux Dommages +1D4

Armes	Att.	Att.	Att.	Dommages
Poings	65%	65%	60%	1D3+1D4
Pieds	30%	25%	35%	1D6+1D4
Tête	40%	30%	35%	1D4+1D4
Lutte	35%	30%	35%	
Poignard	50%	45%	45%	1D6+1D4
Fouet	35%	45%	50%	1D3
Rev. cal.38	45%	45%	50%	1D10
Winchester*	30%	35%	40%	1D10

** Il s'agit du modèle 1873 pouvant tirer une fois par round. Le magasin contient 15 cartouches. Une fois vide, il peut être rechargé à raison d'une cartouche par round. Les 3 hommes portent leur arme dans un holster fixé le long de la cuisse, à la manière du célèbre personnage TV Joss Randal. Pour cela, la crosse et le canon ont été sciés,*

rendant l'arme plus discrète mais réduisant la fiabilité du tir à 20 mètres (au delà de cette limite, pratiquer des malus de 10% par tranche de 10 mètres).

Frank Sabato

Unique garagiste de One Tree Peak, il habite au-dessus de sa station-garage, juste à l'entrée de la bourgade, sur la route d'Alamogordo. Petit homme rondouillard, affublé d'une fine moustache à la Errol Flynn, et souffrant d'un strabisme convergent, Sabato met mal à l'aise. Son regard lubrique s'attarde longuement sur les personnes du sexe féminin… et sur les enfants ! Il parle peu, et affiche constamment un sourire malsain.

Sabato est évidemment membre de la secte de Yo-Ho-So. C'est lui qui est chargé de trouver les victimes des sacrifices. Il s'arrange pour ne pas faire de vagues en ville, et va, la plupart du temps, "chasser" du côté de la réserve indienne. De plus, lorsqu'Harrison (ou l'un de ses chauffeurs font un «transport» au Mexique (voir plus loin *Vic Harrison*), il est toujours du voyage.

L'intérieur de sa maison est un véritable taudis infect. Il couche sur une paillasse autour de laquelle sont éparpillées des revues pornographiques. Sur une étagère, au dessus de sa couche immonde, sont entreposés ses trophés : les yeux morts de ses innocentes victimes, conservés dans des bocaux remplis de formol. Quiconque les découvrant devra réussir un jet sous la SAN pour ne pas perdre 1D4 points de SAN.

Sabato est un dégénéré qui a «ses petites habitudes». Il adore rôder autour de l'école. Les enfants sont si charmants… Il n'a jamais fait de mal à l'un d'eux car Dunn et Harrison le lui ont formellement interdit. Heureusement, il n'y a pas que les enfants. Sabato fait une réelle fixation sur l'institutrice, June Friedrickon… Plusieurs fois déjà, il a tenté de lui exprimer ses sentiments, lui offrant des cactus en fleurs ou des sucreries. A chaque fois, l'institutrice est partie en courant… Il se doute qu'elle lui préfère Sverker, qu'il déteste, bien évidemment. Un jour viendra, pense-t-il, où il comblera sa frustration au centuple ! D'une façon ou d'une autre…



Frank Sabato

Frank Sabato : 35 ans

FOR	13	DEX	12	INT	7
CON	12	APP	6	POU	9
TAI	8	SAN	0	EDU	5
PdV	10				

Armes	Att.	Dommages
Poings	65%	1D3
Lutte	50%	(strangulation 1D3/round)
Poignard	45%	1D6
Clef de 12	65%	1D6
Rev. cal.32	30%	1D8

Compétences

Baratin 45% ; Camouflage 35% ; Conduire Automobile 55% ; Conduire Engin Lourd 45% ; Discrétion 65% ; Ecouter 45% ; Esquiver 35% ; Grimper 35% ; Lancer 35% ; Lire/Ecrire Espagnol 55% ; Mécanique 75% ; Monter à Cheval 35% ; Mythe de Cthulhu 35% ; Parler Espagnol 45% ; Sauter 45% ; Se Cacher 50% ; Suivre une Piste 55% ; Trouver Objet Caché 55%.

Vic Harrison

C'est l'un des PNJ clefs du scénario (avec Veronika Krueger, bien sûr). Il dirige Harrison & Co, une entreprise de transports routiers située à un kilomètre après la sortie de One Tree Peak, près de son ranch.

Veronika Krueger a fait de lui un amant et un complice dévoué à sa cause. Il connaît sa véritable identité et mettra tout en œuvre pour la réussite de sa mission. Initié depuis peu au culte de Yo-Ho-So, il y prend part activement.



Vic Harrison

L'entreprise Harrison & Co se livre depuis longtemps au trafic d'immigrés mexicains. Les malheureux payent 30 $ par tête pour finir leur périple, désormais, entre les griffes de la secte de Yo-Ho-So. Ces clandestins anonymes constituent une manne providentielle pour les sacrifices humains pratiqués par la secte.

Grâce à ses facilités de déplacement, Harrison sert également d'agent de liaison pour le compte de Meah. Il tire d'ailleurs une certaine fierté à servir l'Ordre Nouveau. Plus prosaïquement, les bénéfices financiers de ces accords ne sont pas négligeables non plus. Un coup d'œil à la comptabilité de l'entreprise Harrison & Co permettra de se rendre compte qu'en moins d'un an elle a triplé son chiffre d'affaire…

Vic Harrison : 36 ans

FOR	15	DEX	14	INT	10
CON	16	APP	10	POU	13
TAI	16	SAN	0	EDU	7
PdV	16				

Bonus aux Dommages +1D4

Armes	Att.	Dommages
Poings	75%	1D3+1D4
Pieds	50%	1D6+1D4
Tête	30%	1D4+1D4
Lutte	45%	
Matraque	45%	1D6+1D4
Manche de Pioche	40%	1D8+1D4
Démonte-pneu	45%	1D6+1D4
Revolver cal.38	40%	1D10

Compétences

Baratin 60%; Camouflage 65%; Comptabilité 45%; Conduire Automobile 65%; Conduire Engin Lourd 65%; Discussion 45%; Ecouter 40%; Electricité 50%; Esquiver 35%; Grimper 45%; Lancer 45%; Marchandage 50%; Mécanique 70%; Monter à Cheval 45%; Mythe de Cthulhu 35%; Sauter 45%; Trouver Objet Caché 55%.

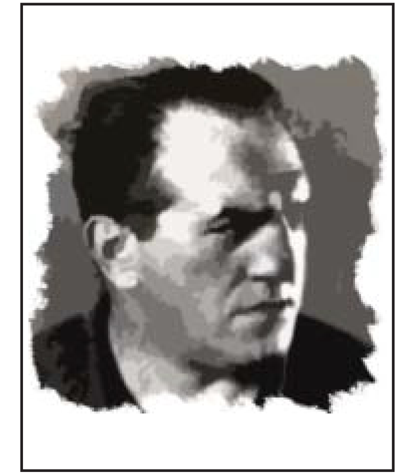
Sorts

Invoquer Yog-Sothoth; Signe de Voor.

Le couple Harrison/Krueger héberge, dans son ranch, les trois employés de Vic Harrison, tous adeptes du culte de Yo-Ho-So.

Seymour Templor

Originaire de One Tree Peak, cette brute épaisse est connue et crainte dans toute la région. Depuis sa plus tendre enfance, il terrorise son voisinage (à l'âge de dix ans, Templor a poussé son institutrice au suicide). Son agressivité naturelle et son tempérament explosif le conduisent à s'engager, à l'âge de 17 ans, dans les Marines. Il y reste cinq ans puis rentre à One Tree Peak où il trouve une place de chauffeur routier chez Harrison. Subjugué par les idées fascistes de son patron et complètement perverti par le culte de Yo-Ho-So,



Seymour Templor

Templor est l'une des personnes en qui Harrison a le plus confiance...

Seymour Templor : 25 ans

FOR	17	DEX	11	INT	8
CON	17	APP	10	POU	9
TAI	17	SAN	0	EDU	7
PdV	17				

Bonus aux Dommages +1D6

Armes	Att.	Dommages
Lutte	65%	
Poings	65%	1D3+1D6
Pieds	45%	1D6+1D6
Tête	45%	1D4+1D6
Poignard	55%	1D6+1D6
Baïonnette	45%	1D6+1D6
Revolver cal.32	50%	1D8
Winchester*	45%	2D6+2

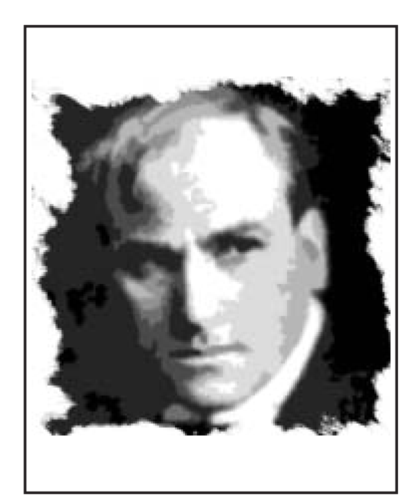
* Il s'agit du modèle 1895 de calibre 30-06 avec un magasin de 5 cartouches. Il permet 1 tir par round.

Compétences

Camouflage 45%; Conduire Engin Lourd 65%; Esquiver 30%; Grimper 50%; Lancer 40%; Mécanique 35%; Monter à Cheval 40%; Mythe de Cthulhu 30%; Nager 70%; Sauter 55%; Se Cacher 45%; Suivre une Piste 35%; Trouver Objet Caché 45%.

Clay Jordan

Ex-compagnon de régiment de Templor, Jordan partage le même goût de la violence. Ancien convoyeur d'alcool pour le compte de Vito Genovese (l'un des grands patrons du Syndicat du Crime), il s'engage dans les Marines pour échapper à une enquête fédérale.



Clay Jordan

De retour dans la vie civile, il retrouve le milieu de la pègre. Il s'évade de Sing Sing (prison de New York) où il purgeait une peine à perpétuité pour meurtre, et retrouve son compagnon d'armes en 1935. Ce dernier le présente à son patron, mettant en avant ses qualités «d'homme de terrain». Intéressé par son impressionnant «curriculum vitae», Harrison l'embauche aussitôt. Séduit par les propos et le charme de Veronika Krueger, Clay Jordan devient immédiatement membre de la secte de Yo-Ho-So.

Clay Jordan : 30 ans

FOR	15	DEX	12	INT	8
CON	14	APP	11	POU	9
TAI	14	SAN	0	EDU	7
PdV	14				

Bonus aux Dommages +1D4

Armes	Att.	Dommages
Lutte	45%	
Poings	65%	1D3+1D4
Pieds	35%	1D6+1D4
Tête	45%	1D3+1D4
Couteau	60%	1D6+1D4
Baïonnette	50%	1D6+1D4
Revolver cal.32	50%	1D8
Winchester	50%	2D6+2

Compétences

Baratin 50%; Camouflage 45%; Conduire Engin Lourd 55%; Esquiver 35%; Grimper 50%; Lancer 45%; Mécanique 35%; Mythe de Cthulhu 30%; Nager 70%; Sauter 65%; Se Cacher 55%; Suivre une Piste 65%; Trouver Objet Caché 60%.

Jack Swilling

Petit homme au crâne dégarni, Swilling est du genre renfermé; peu loquace et peu sociable. Il faut dire que le bec de lièvre qui afflige son faciès l'oblige à faire des efforts considérables pour se faire comprendre. Chahutté depuis son plus jeune âge, il voue une haine sans bornes

à l'humanité. Il n'a jamais voulu dire pourquoi il a quitté Albuquerque, où il vivait de petits boulôts. Ses seuls «amis» sont Harrison et ses collègues routiers, et ceux-ci se moquent pas mal de savoir pourquoi Jack Swilling est venu se perdre dans ce trou à rats. Il a été le premier employé d'Harrison, et a toujours participé à ses activités criminelles.

Jack Swilling : 40 ans

FOR	14	DEX	14	INT	12
CON	14	APP	7	POU	12
TAI	8	SAN	0	EDU	8
PdV	11				

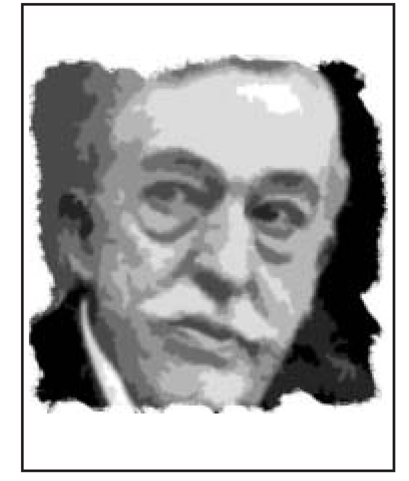
Armes	Att.	Dommages
Poings	65%	1D3
Pieds	40%	1D6
Couteau	55%	1D6
Revolver cal.32	50%	1D8
Démonte-Pneu	50%	1D8

Compétences

Conduire Engin Lourd 70%; Discrétion 65%; Ecouter 55%; Esquiver 45%; Grimper 35%; Lancer 30%; Mécanique 65%; Monter à Cheval 45%; Mythe de Cthulhu 30%; Pickpocket 35%; Sauter 55%; Se Cacher 50%; Suivre Une Piste 45%; Trouver Objet Caché 55%.

Il y a quelques années, ce «jaune» (briseur de grève) a eu maille à partir avec Brotherhood of Teamsters, le syndicat des camionneurs. Si l'un ou l'autre des membres du syndicat venait à apprendre que Jack Swilling travaille à One Tree Peak, une petite expédition punitive serait très rapidement mise en place...

Si les détectives entrent en contact avec le syndicat, ils pourront être épaulés par six camionneurs musclés. Un jet d'Idée peut être tenté pour penser à contacter l'antenne du syndicat à Albuquerque.



Jack Swilling

Les routiers du syndicat : 35 ans

FOR	14	DEX	12	INT	8
CON	14	APP	10	POU	12
TAI	14	SAN	60	EDU	7
PdV	14				

Bonus aux Dommages +1D4

Armes	Att.	Dommages
Poings	60%	1D3+1D4
Pieds	30%	1D6+1D4
Tête	40%	1D3+1D4
Batte de Base-Ball	50%	1D8+1D4

Compétences

Conduire Engin Lourd 50%; Esquiver 35%; Mécanique 35%; Trouver Objet Caché 60%.

Brotherhood of Teamsters

Le syndicat des camionneurs pourra constituer un allié «de poids». Ses membres défendent pied à pied (et le plus souvent poing à poing...) la mise en place d'une convention collective protégeant les droits du travail et on imagine sans peine leur sentiment à l'égard des briseurs de grèves. Le syndicat sera dirigé plus tard par un certain Jimmy Hoffa. Ce syndicaliste de la première heure, à qui on reprochera d'avoir eu des accointances avec la mafia, disparaîtra mystérieusement en 1974...

Le shérif Julio Alvarez

Voici un argument supplémentaire en défaveur du développement du tourisme à One Tree Peak. La loi y est incarnée par Julio Alvarez; un sherif au visage grêlé (séquelle de la varicelle) et au regard perçant. C'est un homme sadique et corrompu dont la singulière devise est "*L'ordre est un luxe qu'il faut savoir payer*". Officiellement désigné par la municipalité pour ses qualités, il ne doit son poste qu'aux dessous de table versés au maire Asley par les plus filous de ses administrés. Fermer les yeux sur certains agissements lui permet de gonfler considérablement son salaire. Il rackette également les plus démunis et assouvit ses penchants pervers sur les jeunes filles qui commettent l'imprudence de se déplacer seules. Certaines d'entre elles portent encore des traces de brûlures de cigarette ou des balafres, sordides témoignages de l'intérêt qu'il leur a porté.



Le shérif Alvarez...

Lors de sa rencontre avec les détectives, Alvarez cherchera à tirer profit de la situation en usant de son autorité, encore que dans un premier temps, il se contentera de tester les limites de nos amis. Son comportement d'hidalgo sera volontairement exagéré envers Agatha. Un jet réussi sous Psychologie confirmera les pires soupçons quant à sa nature perverse.

Le shérif est assisté par Barnard Herrera (un sherif adjoint idiot et ventru, retardé mentalement et virtuose de la torture) et 5 hommes : d'anciens mercenaires et chasseurs de primes. Tous sont des adeptes du culte de Yohoso.

NOTE AU GARDIEN : N'oubliez pas que les détectives n'ont aucune autorité hors de leur juridiction, à moins de pouvoir prouver qu'ils travaillent sur une affaire.

Julio Alvarez : 35 ans

FOR	14	DEX	12	INT	13
CON	12	APP	10	POU	10
TAI	12	SAN	15	EDU	8
PdV	12				

Bonus aux Dommages +1D4

Armes	Att.	Dommages
Poings	40%	1D3+1D4
9 mm à barillet	60%	1D10

Compétences

Baratin 30%; Discrétion 40%; Esquiver 35%; Pickpocket 25%; Psychologie 45%.

Sorts

Contacter Yog-Sothoth.



...et son adjoint Herrera

Le shérif adjoint Herrera

Il transpire abondamment et l'odeur qui se dégage de lui est excessivement nauséabonde. Ses coéquipiers le surnomment "Le Boucher", voire même "Le Bouché".

Barnard Herrera : 38 ans

FOR	16	DEX	8	INT	7
CON	15	APP	9	POU	10
TAI	9	SAN	20	EDU	5
PdV	12				

Bonus aux Dommages +1D4

Armes	Att.	Dommages
Poings	40%	1D3+1D4
Grande matraque	40%	1D8+1D4
Poignard	60%	1D4+2+1D4
Revolver cal.32	50%	1D8

Compétences

Torture 70%.

Les auxiliaires de police

Tous ont tendance à boire excessivement. Il y a donc 30% de chance pour qu'ils soient "éméchés" pendant leurs heures de service. Ils sont systématiquement saouls le reste du temps. L'alcool rend souvent aggressif : les auxiliaires de police n'échappent pas à cette triste réalité...

FOR	12	DEX	13	INT	10
CON	12	APP	9	POU	11
TAI	12	SAN	20	EDU	6
PdV	12				

Armes	Att.	Dommages
Poings	60%	1D3
Pieds	40%	1D6
Revolver cal.32	55%	1D8
Fusil cal.22	60%	1D6+2
Poignard	50%	1D4+2

PLEINE LUNE ET PLEIN LA GUEULE

Une fois installés à l'hôtel Villa Maria, il y a de fortes chances pour que nos détectives fassent un tour en ville, ne serait-ce que pour aller se sustenter à la taverne San Cristobal. La nuit est tombée mais une pleine lune déverse sur le village sa clarté blafarde. Les détectives seront certainement surpris par le froid qui règne dehors...

Patrick de St Yves notera une certaine nervosité de la part de son faucon. S'il réussit à lui parler, il apprendra que des pouvoirs très puissants sont en œuvre. Belcour lui recommandera de servir le peuple de la terre et du soleil... Si De St Yves n'est pas seul, son ou ses compagnons qui réussiront un jet sous Ecouter, entendront un chant d'oiseau très particulier semblant provenir de nulle part. Il s'agira de réminiscences d'un chant de Belcour, le faucon invisible. Ce dernier ne cessera de chanter :

La beauté devant moi fasse que je marche
La beauté derrière moi fasse que je marche
La beauté au-dessus de moi fasse que je marche
La beauté au-dessous de moi fasse que je marche
La beauté tout autour de moi fasse que je marche
ad lib...

Plus tard, alors qu'ils regagneront leur hôtel, les détectives remarqueront une demi-douzaine d'individus titubant au milieu de la rue. Ces derniers sont vêtus de hardes et ont des démarches d'ivrognes. Un détail pourra cependant surprendre les détectives : un groupe d'individus ivres fait généralement beaucoup de bruit, or ceux-ci sont parfaitement silencieux. Un jet réussi sous Anthropologie apprendra qu'il s'agit d'Indiens. Ceux-ci seront d'ailleurs rapidement interpellés par le shérif Alvarez et ses acolytes. Les policiers commenceront par les insulter, leur lançant au visage que la présence des sauvages est interdite en ville, et que de plus, il leur est strictement interdit de boire. Le vocabulaire des forces de l'ordre sera bien sûr beaucoup plus crû! L'un des Indiens, le plus vieux, tentera bien de leur répondre mais Herrera l'assommera aussitôt d'un coup de matraque. Ce sera le signal du début des hostilités. Les malheureux Indiens subiront un véritable passage à tabac. Les policiers ne s'en iront qu'après les avoir copieusement roués de coups, à moins que les détectives n'interviennent (ce qui est fort probable si Patrick De St Yves est présent). Ces derniers devront alors réussir un jet sous Droit, puis sous Baratin pour éviter le massacre. Quelle qu'en soit l'issue, le plus vieux des Indiens remerciera les étrangers de leur intervention. Un jet réussi sous Anthropologie permettra de noter qu'il s'agit d'Indiens Apaches Mesca-

leros et Navahos. Aucun d'entre eux n'est ivre, mais tous semblent souffrir d'une perte de l'équilibre (réussite d'un jet sous Diagnostiquer Maladie), exceptés le vieil Indien (qui s'avérera particulièrement dur d'oreille) et un jeune d'une vingtaine d'années.

Les Indiens se montreront méfiants à l'égard des Blancs et les détectives devront réussir, d'une façon ou d'une autre, à gagner leur confiance avant d'en savoir plus. La façon la plus efficace sera de répéter les paroles de la chanson du faucon. A partir de cet instant, l'oiseau deviendra visible aux Indiens (mais seul De St Yves pourra communiquer avec lui).

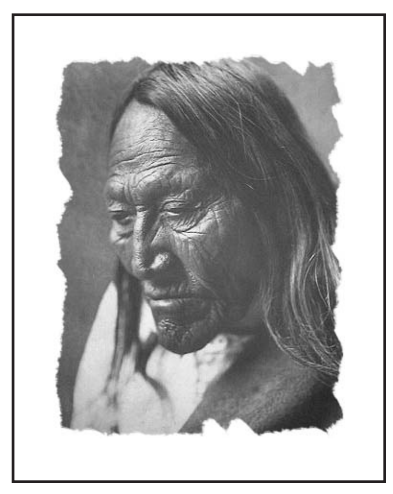
Les Indiens Apaches

Il s'agit en fait d'un groupe de danseurs accompagnés par un musicien chaman. La danse occupant une place primordiale dans les cérémonies des Indiens du sud (Apaches, Navahos, Hopis, etc...), chaque tribu a son propre groupe de danseurs. Celui-ci vient de la réserve toute proche.

NOTE AU GARDIEN : Après sa rencontre avec Chindi, Veronika Krueger s'est mise en tête de le présenter à Meah. Pour gagner du temps, ils décidèrent de créer un Portail menant directement à Berlin. Ayant choisi un endroit près du ranch d'Harrison, ils gravèrent les signes adéquats dans un pan de roche et commencèrent leurs incantations. Au même instant, à quelques kilomètres de là, le chaman musicien et son groupe de danseurs entamèrent une danse rituelle. Les énergies des deux cérémonies se télescopèrent et produisirent des effets aussi surprenants qu'indésirables. Les danseurs indiens ont subit une lésion à l'oreille interne qui leur a fait perdre le sens de l'équilibre. Ils ont désormais une démarche d'ivrogne. Le chaman, quant à lui, est devenu sourd. Du côté de Chindi et de Krueger, le Portail est devenu une aberration qui pulse tel un cœur abject. Chaque pulsation affecte toute magie dans un rayon de deux kilomètres. En phase expansive, il peut multiplier jusqu'à 3 ou 4 le POU du sorcier ou les points de Magie utilisés, et ainsi dénaturer l'effet du sort lancé. En phase régressive, il absorbe tous les points de POU ou de Magie utilisés pour lancer un sort, anéantissant ainsi toute magie... Conscients du pouvoir du Portail, Chindi et Veronika Krueger ont remis à plus tard leur voyage à Berlin. Peu désireux de prendre le risque de tenter de créer un second Portail, ils cherchent désormais un moyen de se débarrasser du premier. De leur côté, les Indiens, sous la houlette du chaman musicien Dasoda-Hae («Celui-Qui-Est-Assis-Là»), cherchent à comprendre ce qui se passe. Dasoda-Hae, («Don-Ha» comme l'appellent ceux de sa tribu) a eu une vision lors d'une cérémonie à la datura (une plante médicinale du sud des U.S.A. dont les racines provoquent de puissantes et persistantes hallucinations : au même titre que le peyotl, elle est très souvent employée dans les cérémonies des Indiens du sud). Lors de son «expérience» qui a duré trois jours, Don-Ha a pu sentir la présence d'une force très puissante et très maléfique provenant non loin de la réserve indienne. Les Indiens sont persuadés que des forces noires sont à l'œuvre.

Dasoda-Hae «Don-Ha» («Celui-Qui-Est-Assis-Là»)

Il a été appelé ainsi, non qu'il s'agisse d'un rêveur, mais parce que chez lui, dès la prime enfance, la pensée a toujours précédé la parole et les actes. Enfant, il restait assis sur les talons, la tête dans les mains, écoutant les anciens parler pendant des heures.



Dasoda-Hae «Don-Ha»

Don-Ha ne connaît pas son âge, mais un jet réussi sous Anthropologie permettra d'affirmer qu'il a plus de 70 ans. Chaman réputé dans tout le sud-ouest américain, il voyage souvent d'une réserve à l'autre, bénéficiant de l'une des seules libertés concédées aux Indiens : la libre circulation des anciens. Il participe à la plupart des cérémonies religieuses qui ponctuent la vie des tribus. Lors de la cérémonie du Peyotl, c'est le chef du Tambour (voir plus loin *le Culte du Peyotl*).

Don-Ha connaît le pouvoir des chants sacrés et il sait l'utiliser. Lorsqu'il chante, il s'accompagne aux percussions et est entouré d'un flûtiste et de quatre danseurs.

Il connait Chindi de réputation mais ne l'a jamais vu. S'il apprend qu'il est derrière tout cela, il se contentera de dire «*C'est grave !...*» puis il entonnera un chant d'une voix caverneuse.

Dasoda-Hae «Don-Ha» : très vieil homme

FOR	9	DEX	12	INT	15
CON	9	APP	11	POU	17
TAI	9	SAN	70	EDU	12
PdV	9				

Armes	Att.	Dommages
Couteau	60%	1D4

Compétences

Astronomie 65%; Botanique 45%; Camouflage 55%; Chanter 95%; Conduire un Chariot 65%; Discrétion 70%; Ecouter 80%; Esquiver 35%; Grimper 45%; Lancer 45%; Monter à Cheval 65%.; Mythe de Cthulhu 25%; Nager 45%; Occultisme des Tribus du Sud-Ouest (Navaho, Hopi, etc...) 95%; Parler Hopi 75%; Parler Apache 75%; Parler Anglais 60%; Parler Espagnol 55%; Premiers Soins 45%; Psychologie 70%; Sauter 45%; Se Cacher 55%; Suivre une Piste 45%; Trouver Objet Caché 65%; Zoologie 45%.

Sorts

Appeler l'Eau; Bénédiction Navaho; Illusion; Signe des Anciens.

Gian-Na-Tah

C'est un jeune Indien navaho qui fabrique des flûtes dans des os (instruments dont il joue à merveille). Il accompagne Don-Ha lors des cérémonies depuis plusieurs années. Ce dernier a entrepris de lui inculquer son savoir,


Bessie Eau Amère

et de faire de lui son héritier spirituel. Tout comme son maître, Gian-Na-Tah souffre de surdité depuis quelques temps.

Gian-Na-Tah : 22 ans

FOR	10	DEX	16	INT	12
CON	10	APP	17	POU	17
TAI	10	SAN	85	EDU	10
PdV	10				

Armes	Att.	Dommages
Couteau	65%	1D6
Lutte	65%	

Compétences

Astronnomie 50%; Botanique 20%; Camouflage 45%; Chanter 55%; Dessiner une Carte 55%; Discrétion 55%; Ecouter 65%; Esquiver 55%; Fabriquer une Flûte 85%; Lancer 45%; Lire/Ecrire Anglais 30%; Monter à Cheval 45%; Mythe de Cthulhu 15%; Nager 55%; Parler Anglais 40%; Psychologie 55%; Sauter 30%; Se Cacher 65%; Suivre une Piste 50%; Trouver Objet Caché 50%.

Sorts

Appeler l'Eau; Bénédiction Navaho; Signe des anciens.

Kutu-Hala, Co-Si-To, Na-Ho-Ta, et No-Po-So

Ce sont les quatre danseurs qui accompagnent Don-Ha et Gian-Na-Tah. Ils sont tous jeunes (une vingtaine d'années), et fiers de leur culture. Ils sont gravement affectés par des pertes d'équilibre et se croient victimes d'une malédiction des Blancs.

Kutu-Hala / Co-Si-To / Na-Ho-Tah / No-Po-So

FOR	13	12	13	12
DEX	13	13	14	13
INT	10	11	10	10
CON	14	14	14	15
APP	13	14	12	14
POU	12	11	14	13
TAI	10	11	10	12
SAN	60	55	70	65
EDU	9	10	11	12
PdV	12	12	12	13

Armes	Att.	Att.	Att.	Att.	D.
Couteau	45%	55%	45%	65%	d6
Lutte	45%	40%	55%	65%	
Poing	60%	60%	65%	70%	d3
Pied	40%	45%	40%	45%	d6
Tête	40%	45%	45%	50%	d4

Compétences

Astronomie 45%; Baratin 35%; Camouflage 55%; Chanter 55%; Danser 75%; Dessiner une Carte 55%; Discrétion 65%; Ecouter 65%; Esquiver 65%; Grimper 50%; Lancer 50%. Lire/Ecrire Anglais 25%; Marchandage 45%; Monter à Cheval 65%; Nager 55%; Occultisme Navaho 45%; Parler Anglais 55%; Psychologie 25%; Sauter 40%; Se Cacher 55%; Suivre une Piste 50%; Trouver Objet Caché 55%.

NOTE AU GARDIEN : Les pourcentages des compétences ci-dessus sont donnés sans tenir compte des pertes d'équilibre. Aussi, ceux des compétences Esquiver, Danser, Monter à Cheval, Sauter, Grimper, et Discrétion (en fait, tous ceux faisant appel au sens de l'équilibre) devront être réduits de moitié tant que les danseurs indiens seront victimes de ces pertes d'équilibre.

Les Indiens déclareront résider à la réserve toute proche de One Tree Peak. Ils ne verront aucune objection à ce que les détectives les accompagnent si ces derniers le désirent. Ils feront les quelques kilomètres de désert séparant le village de la réserve, dans une vieille cariole tirée par deux chevaux fatigués.

La réserve

Elle s'étend de One Tree Peak à Sierra Blanca Peak, en plein White Sands (1200 km2 de désert de sable gypseux). Devenue monument national en 1933, elle est occupée par une majorité d'Indiens apaches mescaleros, et quelques foyers navahos.

Lors de leur arrivée en pleine nuit, les détectives n'en verront pas grand chose. Les Indiens vivent dans des hogans (habitations rondes faites de bois, de terre séchée et de peaux tendues). Les foyers sont trop éloignés les uns des autres pour constituer réellement un village.

Don-Ha et son groupe occupent deux grands hogans très proches. Une heure après leur arrivée (la communication fonctionne très bien chez les Navahos), ils seront rejoints par plusieurs membres de la réserve.

Bessie Eau Amère

De son vrai nom Choloke. C'est une *full blood* (pur sang) Navaho. Elle est petite et voûtée. Son visage est buriné et lacéré de rides profondes. Personne ne connaît son âge, en tout cas, personne de vivant... Jimmy Blue Eyes l'a appelée «*Grand-mère*», mais certains pensent qu'elle pourrait bien être son arrière grand-mère.

Ses cheveux sont sévèrement tirés en arrière et noués sur la nuque. Elle prend énormément soin d'elle. Tous les jours elle se lave les cheveux (qu'elle a fort noirs) avec de la racine de yucca écrasée et des graisses à la moëlle d'os de chevreuil. Puis elle glisse un sachet de menthe sauvage entre ses seins, sans oublier de se frotter le cou et les cuisses avec du jus de menthe. Elle porte toujours des jupes de calicot très belles.

NOTE AU GARDIEN : Cette propension aux soins du corps se retrouve chez toutes les femmes navaho. Un raffinement, une coquetterie qui rajoute à leur charme.

Bessie Eau Amère n'a pas sa langue dans sa poche. Ce serait même une «grande gueule». Malheureusement, elle ne parle pas un traître mot d'Anglais. Respectée de tous, c'est une femme aux pouvoirs chamaniques puissants qu'elle pratique depuis sa ménopause. Elle est protégée par Yeibichaï, le grand-père des dieux. Elle est le chef du Cèdre, donc chargée des plantes pendant le culte du Peyotl. Elle est également maître de cérémonie des «*Peintures des Sables*» (voir plus loin Les Peintures des sables). C'est une Siiwanyi : magicienne de la pluie.

Elle sait aussi préparer mille potions dont le «Mescal Bean» (haricot sauvage aux effets comparables au peyotl, dont la préparation n'est pas dévoilée aux non-initiés), et le «Black Drink» (boisson à base d'ilex cassine qui provoque des vomissements immédiats, utilisée lors des rites de purification).

Bessie porte un collier de crocs de coyote. Ce n'est pas un bijou, c'est un talisman. Si on l'interroge à ce sujet, elle répondra (en navaho) :

- C'est Istaqa «le farceur», que nous représentons sous les traits d'un coyote. Il erre de part le monde, ses intestins enroulés autour de son corps et muni d'un pénis prodigieux. Il a créé l'Homme, lui a donné ses limites, le complique, l'agrémente, invente la mort, le rire, les pleurs, ment, meurt et ressuscite. Il pourchasse son ombre ou son reflet et bien d'autres cocasseries encore... Il ne connaît ni le bien, ni le mal. A l'époque où il entre en scène, les hommes ne sont pas encore totalement formés. Istaqa découpe leurs mains pour former leurs doigts, perce des trous dans leur visage pour faire des bouches, et surtout, permet aux hommes de connaître l'amour... Car il faut savoir qu'à cette époque, le sexe des femmes s'ouvrait sur deux rangées de dents puissantes. Etre un homme était difficile... Faire l'amour n'était pas recommandé! Heureusement, Coyote arrangea les choses. Il s'étendit une nuit à côté d'une femme et introduisit dans le sexe de celle-ci, un pilon de lave. La femme se démena toute la nuit. Et toute la nuit, on entendit ses dents se briser contre la pierre. Au matin, l'histoire était réglée! Vous connaissez la suite...

Comme à son habitude, Bessie terminera son discours par un immense éclat de rire. Une dernière précision : comme tous les Navahos, Bessie a peur des fantômes.

Bessie Eau Amère : Très vieille femme

FOR	9	DEX	13	INT	15
CON	9	APP	9	POU	18
TAI	7	SAN	75	EDU	15
PdV	8				

Armes	Att.	Dommages
Couteau	65%	1D6

Compétences

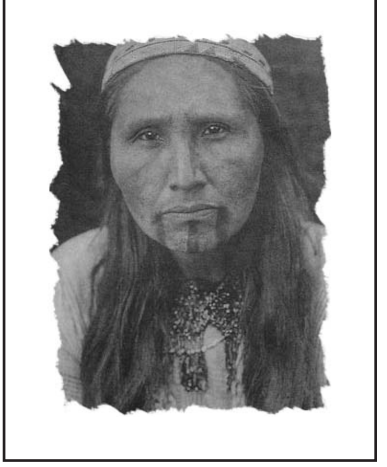
Astronomie 55%; Baratin 75%; Botanique 85%; Camouflage 65%; Chanter 65%; Dessiner une Carte 65%; Dessiner une Peinture des Sables 95%; Diagnostiquer Maladie 70%; Discrétion 55%; Discussion 65%; Ecouter 60%; Marchandage 50%; Mythe de Cthulhu 20%; Nager 65%; Occultisme Navaho 75%; Pharmacologie (plantes et drogues) 75%; Premiers soins 75%; Psychologie 75%; Soigner Empoisonnement 65%; Soigner Maladie 70%;

Sorts

Appeler l'Eau; Bénédiction Navaho; Bénir une Peinture des Sables; Bénir la Pluie; Signe des Anciens.

Nahilaay

Il n'y a guère de courbes sur le long visage de cet homme qui semble taillé dans le granit. Ses pommettes sont hautes et plates, ses joues creuses, sa machoire ferme. Sa large bouche trahit une générosité innée que ses lèvres durement serrées semblent maîtriser. Ses yeux sont grands, son nez aigu et arrogant est incurvé et fier comme un bec d'aigle. Il est très grand. Sa stature proviendrait d'un apport très ancien de sang commanche, car les Mescaleros ont une taille qui ne dépasse que très rarement 1,70 mètres.



Nahilaay

Nahilaay a 23 ans, et malgrè sa taille et son énorme puissance physique, il est maladivement timide. Cette timidité vient du fait qu'il est atteint d'un fort strabisme et, pire encore, qu'il est bègue.

Nahilaay : 23 ans

FOR	17	DEX	11	INT	10
CON	17	APP	9	POU	12
TAI	17	SAN	60	EDU	8
PdV	17				

Bonus aux Dommages +1D6

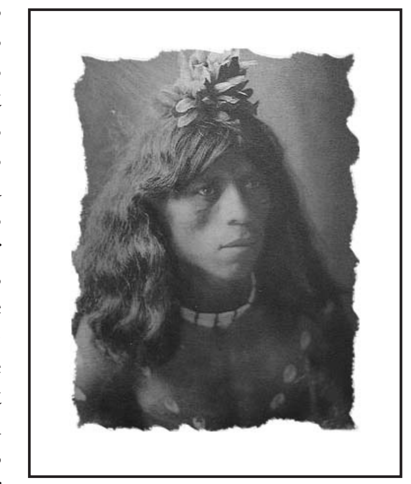
Armes	Att.	Dommages
Poings	75%	1D3+1D6
Pieds	45%	1D6+1D6
Gourdin/Casse Tête	55%	1D8+1D6
Couteau	75%	1D6+1D6
Fusil	45%	2D6+3

Compétences

Camouflage 70%; Discrétion 55%; Ecouter 65%; Esquiver 40%; Grimper 65%; Lancer 65%; Lire / Ecrire Anglais 50%; Monter à Cheval 65%; Nager 40%; Parler Anglais 55%; Psychologie 30%; Sauter 65%; Suivre une Piste 65%; Trouver Objet Caché 60%.

Naratena

Mince et frêle, il vit sans femme et ne partage pas les exploits des autres mâles de la tribu. Il est malade et souffre des poumons. Les gens prétendent que dans sa poitrine fourmillent des vers qui le font tousser et cracher. Ses crachats sont souvent teintés de sang. Il se fatigue facilement et a une sorte d'essoufflement constant qui gène sa parole. Son visage est délicat, quelques veines apparaissent sur ses joues : il est tubar (tuberculeux).



Naratena

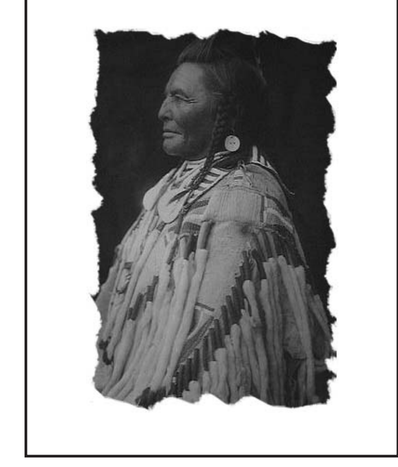
Naratena : 32 ans

FOR	8	DEX	12	INT	14
CON	7	APP	12	POU	13
TAI	9	SAN	65	EDU	8
PdV	8				

Armes	Att.	Dommages
Petit Couteau	75%	1D4
Fusil	65%	2D6+3

Compétences

Camouflage 65%; Conduire Automobile 25%; Dessiner une Carte 70%; Discrétion 65%; Ecouter 70%; Esquiver 35%; Lire / Ecrire Anglais 65%; Mécanique 35%; Monter à Cheval 50%; Nager 35%; Parler Anglais 65%; Pickpocket 45%; Psychologie 45%; Se Cacher 55%; Suivre une Piste 45%; Trouver Objet Caché 65%.



Nochalo

Nochalo

C'est un vieil homme petit et sec. Tous ses mouvements expriment une incroyable maîtrise. Il a un visage étroit, la lèvre inférieure proéminente. Ses yeux durs donnent l'impression d'avoir été collés sur son visage. Son nez est grand et légèrement courbé à l'extrémité.

Il porte constamment une chemise ornée des signes du serpent, du scolopendre et de la tarentule. Il a une démarche bizarre : il boite fort de la jambe gauche. Elle a été broyée par un rocher, et depuis il déambule tel un pantin désarticulé. Son péché mignon : l'abus de Tiswin (bière de maïs).

Nochalo : vieil homme

FOR	9	DEX	16	INT	15
CON	9	APP	10	POU	16
TAI	9	SAN	80	EDU	11
PdV	9				

Armes	Att.	Dommages
Couteau	60%	1D6
Fusil	65%	2D6+3
Gourdin/Casse Tête	45%	1D8
Arc	65%	1D6

Compétences

Camouflage 70%; Discrétion 65%; Ecouter 50%; Lancer 55%; Lire / Ecrire Anglais 65%; Monter à Cheval 40%; Premiers Soins 45%; Psychologie 50%; Se Cacher 65%; Suivre une Piste 75%; Trouver Objet Caché 65%.

NOTE AU GARDIEN : Ces trois personnages sont connus pour avoir organisé le dernier «coup de main» apache sur un village mexicain en 1934. Ils ont gardé leur nom apache par fierté.

Lawrence Sena

Apache full blood, on le surnomme «Gordo», ce qui signifie à peu près «Imbibé». L'individu est obèse et possède une belle collection de mentons surperposés. Ses bottes de cow-boy n'ont plus ni semelle, ni talon, et ses fesses apparaissent à travers son jean pelé.

A jeun, c'est un homme aigri, alors il boit... beaucoup... et lorsqu'il est ivre il gueule ou il pleure, c'est selon.

Sur sa chemise, son prénom est gravé de cette façon : «LAWrence». Il se prend pour l'homme de loi de la réserve. Recalé au concours d'entrée de la police, il y a trois ans, il n'a toujours pas digéré son échec. Il se considère comme le seul ambassadeur capable de parler aux Blancs, et ne cesse de répéter «*Moi, Indien, quand j'cause à un Blanc, j'fais d'la politique étrangère !*»

S'il s'aperçoit que ses auditeurs ne sont pas convaincus par son discours, il prétend qu'il est un grand acteur et qu'il a tourné dans maints westerns. Et si cela ne marche pas non plus, il en raconte une autre...

Lawrence Sena : 45 ans

FOR	15	DEX	9	INT	7
CON	15	APP	7	POU	7
TAI	9	SAN	35	EDU	8
PdV	12				

Bonus aux Dommages +1D4

Armes	Att.	Dommages
Poings	65%	1D3
Lutte	40%	

Compétences

Baratin 65%; Discussion 45%; Eloquence 30%; Lire / Ecrire Anglais 65%; Monter à Cheval 20%; Parler Anglais 65%; Psychologie 45%.

Efraïm Begay

Il se fait appeler «Effy-Bee-Eye». C'est un petit homme d'une cinquantaine d'années dont les yeux sont si plissés et ridés qu'ils ne forment plus qu'un trait. Il a les cheveux gris coupés en brosse, est toujours vêtu d'un vieil uniforme de l'armée U.S. usé jusqu'à la corde, de vieille guêtres et d'un vieux ceinturon. Sa poitrine est bardée de décorations diverses : médailles militaires, rubans de couleurs, capsules de bière, épingle à nourrice, etc... Il a fait la Grande Guerre et en est revenu après avoir été gazé.



Efraïm Begay

Il n'a plus toute sa tête et souffre de surdité, c'est pourquoi il ne parle pas, il braille! Il parle assez mal l'anglais, mais possède quelques rudiments de français (appris sur le front, en 1917), une langue dont il utilise des expressions toutes faites sous forme de maximes qu'il détourne involontairement : «*Bout d'Emisphère*» (Bouc emissaire), «*Quel vélo qu'on sent*» (Qui ne dit mot consent), «*Finir en nœud de pigeon*», «*Un jour marqué d'une bière blonde*», «*Piler un mauvais croûton*», etc...

Ses propos tournent invariablement autour de l'espionnage. C'est une idée fixe : il se prend pour un agent secret travaillant pour le F.B.I., envoyé en mission par le président en personne.

«Effy-Bee-Eye» (qui peut se traduire par «Abeille à l'œil perçant») est l'épellation indienne de F.B.I.

Efraïm Begay : 50 ans

FOR	9	DEX	14	INT	10
CON	11	APP	9	POU	10
TAI	9	SAN	10	EDU	10
PdV	11				

Armes	Att.	Dommages
Couteau	60%	1D6
Fusil	60%	2D6+3
Baïonnette	60%	1D6

Compétences

Baratin 65%; Camouflage 70%; Dessiner une Carte 50%; Discrétion 45%; Esquiver 35%; grimper 55%; Lancer 45%; Lire / Ecrire Anglais 25%; Lire / Ecrire Français 55%; mécanique 35%; Nager 45%; Parler Anglais 45%; Parler Français 25%; Premiers Soins 45%; sauter 55%; Se Cacher 65%; Suivre une Piste 55%; Trouver Objet Caché 65%.

Un Conseil improvisé

Ces «personnalités», une fois regroupées, tiendront conseil autour du feu du hogan de Don-Ha. S'interrogeant sur la présence des Blancs dans la réserve, ils se montreront particulièrement suspicieux à l'égard d'Agatha. N'a-t-elle pas été apperçue en compagnie d'Harrison ou de Dunn, ces derniers jours?

Les détectives devront réussir un jet sous Discussion -20% pour convaincre les membres du conseil qu'Agatha n'est pas celle qu'ils croient. Un seul jet sera autorisé pour l'ensemble des Joueurs.

S'il est râté, seuls Don-Ha, Gian-Na-Tah et Bessie Eau Amère seront persuadés qu'il s'agit bien d'une autre personne. Les autres quitteront le hogan de Don-Ha après avoir dit haut et fort leur façon de penser...

Si le jet est réussi, l'ensemble du conseil sera convaincu de la bonne foie des détectives, et les langues se délieront. Nochalo fera allusion au «Roc qui vibre» (nom qu'ont donné les Indiens au portail défectueux). Il l'a vu et en garde une peur non-dissimulée. Naratena évoquera les disparitions survenues dans la réserve depuis peu : un garçonnet de huit ans et une jeune fille de quinze ans ont disparu le moi dernier à quinze jours d'intervalle. Efraïm Begay déclarera sur un ton de mystère, qu'il s'agit là de l'œuvre des Porteurs de Peau. Bessie expliquera (en navaho) que les Porteurs de Peau sont des démons qui vivent dans le désert, une sorte de loups-garous indiens. Un jet sous Mythe de Cthulhu réussi, permettra de réaliser que la description des Porteurs de Peau correspond à celle des Habitants des Sables (voir règles *AdC*).

NOTE AU GARDIEN : Ces renseignements seront communiqués ultérieurement (voir ci-dessous *Cris dans la nuit*) si le jet sous Discussion a été un échec

Cris dans la nuit

Au moment que le Gardien estimera le plus opportun, des cris retentiront dans la nuit. Les parents d'une jeune fille hurleront leur épouvante et leur désespoir. Ils seront rapidement entourés par une poignée d'Indiens apeurés.

Leur fille vient d'être kidnappée par deux Porteurs de Peau qui ont fait irruption dans leur hogan. Leur fils aîné a tenté de s'interposer : ses restes ensanglantés tapissent maintenant l'intérieur du hogan familial. Les Porteurs de Peau se sont dirigés vers le Pic Sacramento.

Nahilaay, Nochalo, Sena et Begay se porteront immédiatement volontaires pour partir à leur recherche. La participation des détectives sera évidemment appréciée.

Les Indiens ne tarderont pas à retrouver la piste des Porteurs de Peau. Au bout d'une demi-heure, quiconque réussira un jet sous T.O.C., verra se profiler au sommet d'une crête deux silhouettes décharnées portant un corps inerte.

Si les détectives décident d'ouvrir le feu, ils devront effectuer leurs jets sous la moitié de leur compétence en armes à feu. Si le jet est supérieur ou égal à 96, c'est la jeune fille qui sera touchée...

Kledze Hatal

Le Kledze hatal (ou «cycle des chants appartenant à la nuit») est un des monuments les plus extraordinaires que nous aient légués les Indiens d'Amérique du Nord. Il s'agit d'une cérémonie normalement étalée sur neuf nuits. Devant l'urgence de la situation, et n'ayant qu'une nuit à consacrer aux chants, Don-Ha fera tout son possible pour concentrer un maximum d'énergie en quelques heures.

Gian-Na-Tah se tiendra devant le seuil d'un hogan dont l'ouverture est tournée vers l'est et criera "*Biké hatali haku*» (Venez sur la piste du chant), à l'intérieur, Don-Ha se déplacera dans le sens du soleil, consacrant la loge avec de la farine blanche et jaune. Puis, après s'être dévétus, les détectives seront introduits dans le hogan et Bessie leur présentera une coupe d'une boisson noirâtre et effroyablement âcre (Black Drink). Quelques minutes plus tard, ils seront pris de puissantes nausées provoquant des vomissements. Une fois "purifiés" , ils se verront offrir par Bessie une sorte de soupe aux haricots (Mescal Bean). Une fois celle-ci avalée, un homme masqué apparaîtra à la porte du hogan en hurlant "*Wu hu hu hu*". Entièrement vêtu de blanc, il est la représentation de Hastshéyalti, Dieu qui parle, le soleil dont les cris évoquent la respiration de l'aube. Don-Ha entonnera alors le Chant des Montagnes.

Note au Gardien : Durant la cérémonie, les détectives appercevront une ombre, du coin de l'œil. Cet ombre est celle d'un faucon en vol. Aussi inexplicable que cela puisse paraître, cette ombre les réconfortera. Belcour informera De St Yves des significations de la cérémonie. Ce dernier devra toutefois réussir un jet sous 4xPOU pour comprendre.

Le Dieu qui parle entrera, tenant dans ses mains des tiges de saule fraîches et sans écorce, attachées par des fils de laine où pend une plume d'aigle duveteuse. Il passera successivement ce talisman autour de la taille, de la poitrine, des épaules et de la tête des détectives. Immédiatement après, une divinité féminine (masquée elle aussi) entrera avec un grand panier contenant douze anneaux de sumac ornés d'une plume d'aigle. Avec l'un des anneaux elle touchera les neuf régions essentielles du corps des détectives : plantes des pieds, genoux, paumes des mains, poitrine, dos, épaules, sommet du crâne, joues, et enfin la bouche, autour de laquelle elle hésitera, sauf pour Jason. La perception des détectives commencera à être déformée par le Mescal Bean, et alors que deux autres dieux masqués feront leur apparition (une femme succédant à un homme et vis-versa). Les masques réitéreront quatre fois les gestes de la déesse aux anneaux de sumac. Petit à petit, les détectives auront l'impression d'être en présence de véritables créatures surnaturelles. Par ailleurs, chacun pourra voir le faucon pour la première fois. Un jet sous la SAN devra être effectué par tous, excepté Patrick De St Yves. En cas de réussite, ils gagneront 1D2 points de SAN.

Note au Gardien : Les dieux, en réponse aux chants, sont descendus de leurs demeures montagneuses. Ils annoncent aux détectives que leur corps est sacré.

Pendant ce temps, sur le sol de la loge (hogan) Bessie aura préparé une peinture des sables représentant quatre montagnes traversées par une piste dessinée avec du polen, et surmontées d'un arc-en-ciel. Les détectives auront l'impression de voir les dieux masqués disparaître dans la peinture tracée sur le sol. Gian-Na-Tah leur fera comprendre, grâce à des signes, qu'ils doivent se lever et suivre la piste de polen. Une fois debout et marchant sur "la piste", ils devront effectuer un jet sous 2xPOU. S'ils échouent, ils auront alors l'impression d'être sur une véritable piste, traversant une région montagneuse où résonne l'écho de chants sacrés. Au fur et à mesure qu'ils évolueront sur la peinture, ils se sentiront investis d'un pouvoir divin. Ayant parcouru chacune des quatre montagnes, ils emprunteront l'arc-en-ciel (la route la plus rapide et la plus commode, celle utilisée par les êtres surnaturels) pour regagner leur place, transfigurés par la beauté. Ceux qui, précédemment, n'auront pas réussi leur jet sous 2xPOU, devront effectuer un jet sous 4xPOU pour s'élancer sans crainte dans l'arc-en-ciel. En cas d'échec, ils seront pris de vertiges angoissants et perdront connaissance. Ils retrouveront leurs esprits peu de temps après, au milieu des chants et d'une fumée blanche se dégageant de charbons ardents sur lesquels Bessie aura répandu une poudre composée de fleurs, de résine et de téguments (peau et plumes) pris autour de la tête, du bec, et des pattes de cinq oiseaux différents. Placés devant les charbons ardents, ils respireront la fumée odorante pendant que Bessie effacera la peinture, et qu'à leur grande surprise les premiers rayons du soleil levant éclaireront l'intérieur du hogan (l'ouverture étant placée face à l'est).

La cérémonie terminée, tous le monde sortira du hogan et se placera face au soleil afin de respirer le souffle de l'aube. Les détectives ne ressentiront ni la fatigue due à une nuit blanche, ni d'effets secondaires dus à l'absorbtion des "produits" offerts par Bessie. Au contraire, ils se sentiront apaisés, sereins, en pleine forme et en harmonie avec la beauté du monde et de chacun, rayonnant de bien être. Un jet réussi sous Ecouter leur fera entendre le chant du vent du matin "Wu hu hu hu…"

Note au Gardien : Tous bénéficieront des effets de la "Bénédiction Navaho" (voir *Nouveaux Sorts* à la fin de ce scénario), de plus, ceux qui réussiront un jet sous 4xPOU verront ses effets prolongés de 2D10 heures.

Le Culte du Peyotl

Il s'est répandu lorque les Indiens se sont résignés à admettre leur défaite. Ils n'avaient plus qu'une possibilité : survivre dans le monde de l'Homme Blanc, s'y adapter en esssayant de conserver leur indépendance spirituelle. Le culte du Peyotl conserve l'élément essentiel des religions indiennes : rechercher le pouvoir magique nécessaire à la survie. Basé sur l'absorbtion d'un hallucinogène, il procure des visions à tous les fidèles qui rencontrent donc des forces surnaturelles car il contient un Esprit (Mescalito). Il se consomme rituellement lors de cérémonies communautaires. Le peyotl (Lophora Williamsii) est un petit cactus sans épines, couvert à son sommet de boutons. Sa racine, une fois découpée, est cuite et sert à la préparation d'une infusion. Consommé en quantité suffisante, il produit des hallucinations : il modifie la vision, enrichit les couleurs, intensifie le sens de l'ouïe et du toucher. Il contient neuf alcaloïdes, certains stimulants du type de la strychnine, et des sédatifs du type de la morphine, d'où l'extraordinaire variété de réactions. La mescaline est le plus connu de ses alcaloïdes. Jusqu'à présent, aucune étude scientifique n'a pu prouver d'accoutumance au Peyotl. Au contraire, «*Le Peyotl n'est ni un excitant, ni un stupéfiant ; il n'entraîne aucune incoordination musculaire. Il n'y a pas de séquelles, et l'usager habituel n'est ni victime de tolérance, ni de dépendance.*» Dct. J.F.D. 1951. Aucun autre peuple ne recherche les visions avec une telle ardeur que les Indiens. Le Peyotl remplaçait avantageusement l'alcool. Il était une échappatoire à l'humiliation. Il permettait de maintenir vivante une tradition, une identité. Il s'est répandu comme une trainée de poudre du Mexique au Canada. Cette religion s'est donnée un nom : «Native American Church». C'est la religion indienne la plus pratiquée au nord du Mexique. Elle repose sur la croyance en des pouvoirs surnaturels octroyés par des Esprits à l'Homme, aux choses, aux animaux, et aux éléments. Les particularités du culte sont typiquement indiennes : sifflet d'os d'aigle, plumes d'aigles, encens de cèdre, sauge sacrée, loge ouverte à l'est, participants à l'ouest, danses, chants, cérémonial en quatre temps. La cérémonie a lieu tous les samedis soir. Le chef du Feu enflamme sept bûches en frottant deux silex. Un autel de sable blanc est tracé en forme de croissant, les pointes face à l'est. Le chef du Peyotl place quelques boutons à l'intérieur du croissant, puis s'assied et roule une cigarette dans une feuille de maïs qu'il passe à la ronde. A ses côtés, s'assoient le chef du Tambour, le chef du Feu et le chef du Cèdre qui a la charge des herbes odoriférantes. Tout autour se tiennent les participants. Les fidèles tirent chacun quatre bouffées de la cigarette sacrée. Le chef du Peyotl chante ensuite sa prière, puis chacun des participants chante la sienne. Les boutons de peyotl sont distribués quatre par quatre. Le tambour se fait entendre, les chants sont tous répétés quatre fois et le chef du Cèdre se frotte le visage et les mains d'herbes sacrées qu'il passe ensuite à son voisin de droite. Les boutons de peyotl sont nettoyés à l'aide d'un canif et sont mâchés un à un. Les fibres et la pulpe sont recrachés, seul le jus amère, abondemment mélé de salive, est avalé. Le goût est terrifiant. Les fidèles vomissent et le chef du feu balaye le sol pendant que le chef du Cèdre dirige les senteurs de ses herbes vers les participants avec un éventail de plumes. Les visions surgissent une demi-heure plus tard. Il ne s'agit pas d'un film coloré se déroulant devant des spectateurs impassibles, mais plutôt d'un dialogue entre l'Homme et une force mystérieuse révélée par le peyotl. Ce dialogue s'établit sous forme visuelle. L'Indien s'interroge sur l'organisation de l'univers, la place de l'Homme dans le cosmos, sa propre nature, le monde des Esprits. Les réponses arrivent sous formes colorées : apparitions lumineuses, symboles explicatifs. L'Indien ne peut formuler verbalement le sens de ses visions, elle sont au niveau de la compréhension directe : elles appartiennent plus à la poésie qu'à la philosophie ou aux mathématiques. Vers minuit, les fidèles se désaltèrent et poursuivent leur expérience. Le chef du Cèdre les purifie et ils avalent de nouveaux boutons. Chants et tambours ne s'interrompent plus jusqu'à l'aube. Lorsque le soleil entre dans la loge cérémonielle, et innonde de sa lumière le croissant de l'autel, les participants boivent et mangent, puis se couchent sur le sol et dorment. En 1918, des groupes chrétiens firent pression sur le Congrès afin de prendre des mesures sévères contre l'usage du peyotl. «*Les rites du Peyotl dégénèrent invariablement en orgie*» accusaient ces avatars de l'inquisition qui surenchèrissaient en les qualifiant d' «*immoraux et provoquant des troubles psychiques et psychologiques*». En 1940, il sera établi, lors d'une conférence réunissant les représentants de toutes les tribus d'Amérique du nord, que la Route du Peyotl était une communion au même titre que l'eucharistie, et que son usage, loin de devoir être interdit, était plutôt souhaitable car il permettait entre autre de lutter contre l'alcoolisme et l'inadaptation sociale sous toutes ses formes.

Les Peintures des Sables

Lors de certaines cérémonies, les Navahos tracent sur le sol de leurs salles cérémonielles (hogans) de vastes peintures qui sont tout à la fois des prières, des autels, des diaphragmes magiques, des supports pour la méditation, des illustrations pour un enseignement sacré et des narrations pictographiques de mythe. Ces peintures sont exécutées à l'aide de sables de couleur et de pierres pulvérisées que l'on tient dans la main droite et qu'on laisse lentement s'écouler entre le pouce, l'index et le majeur en lignes nettes et précises. Le blanc est fait à partir de craie, le jaune et le rouge viennent de dépots d'ocre, le noir est fabriqué avec du charbon mélangé à du sable, le gris-bleu est une mixture de noir et de blanc, le rose d'ocre et de blanc. Elles mesurent entre un et six mètres de long et leur forme peut être ronde, carrée ou oblongue. Elles rayonnent à partir d'un centre et comportent des personnages (êtres surnaturels, figures mystiques) placés aux quatre points cardinaux ou en file, les uns à la suite des autres, presque toujours groupés par paires (homme-femme, jeune-vieux). On y note également des représentations symboliques d'éléments sacrés tels que le soleil, la lune, l'éclair, le maïs, l'arbre, la montagne, le serpent, l'arc-en-ciel, etc... Les Peintures des Sables correspondent à des chants, qu'elles complètent ou illustrent. Le symbolisme des couleurs est en général le suivant : le blanc pour l'est, le jaune pour le sud, le bleu pour l'ouest et le noir pour le nord. Les corps longilignes des personnages sont peint en marron, mélange de rouge et de noir... Les Navahos commencent toujours par dessiner les pieds, car ils estiment les mouvements ascentionnels bénéfiques. Les vêtements des personnages sont travaillés un à un. Il s'agit du costume traditionnel pueblo : une sorte de kilt et une large ceinture. Leur torse est généralement nu. Ils tiennent dans leurs mains le symbole de leur pouvoir. L'Esprit de l'arc-en-ciel (une bande multicolore en forme de fer à cheval) entoure parfois la peinture en signe de protection. Ses pieds sont à une extrémité, et la tête et les bras à l'autre. L'est est ouvert et confié à la protection de l'Ours. Les Peintures des Sables ont, la plupart du temps, un rôle thérapeutique. Elles entrent dans le cadre de cérémonies curatives. La cérémonie du Chant de Salutation, par exemple, dure neuf jours (huit jours de rites secrets, et une nuit de spectacle public) et demande une nouvelle peinture chaque soir. Il ne s'agit pas d'une invention des Navahos, mais d'un emprunt aux Pueblos. Les peintures navahos diffèrent toutefois de celles de leurs voisins par leur taille et leur rôle. Celles des Pueblos, de dimensions réduites, offrent une moins grande variété de couleurs et de formes ; quant à leur fonction, elle est secondaire. Elles sont aujourd'hui un élément caractéristique de la culture navaho. Ceux-ci ne se sont pas contentés de copier des formes déjà existantes, ils les ont développées et en ont amélioré le style. Ils en ont fait un art et surtout une médecine qui leur est propre.

A partir du moment où un coup de feu aura été tiré, les Porteurs de Peau jetteront leur fardeau au sol et fonceront sur leurs poursuivants.

Les Porteurs De Peau (Habitants des Sables)

FOR	11	INT	10
CON	11	POU	10
TAI	17	DEX	12
PdV	14		
Déplacement			8

Armes	**Att.**	**Dommages**
Griffes	30%	1D6+1D4

Armure

3 points de cuir rugueux.

SAN

Perte de 0/1D6 de SAN.

Lors de l'affrontement avec les Porteurs de Peau, les détectives réussissant un jet sous T.O.C. verront une nouvelle silhouette apparaître sur la crête. Il s'agit de Mangus "Chindi" Colorado qui, les bras levés, entamera une melopée lugubre. Témoins de l'événement, les Indiens accompagnant les détectives, détaleront en hurlant. Il sera totalement impossible de les retenir.

Si les détectives décident de s'approcher de Chindi, ce dernier tentera de lancer le sort Instiller la Peur sur la personne ayant le POU le plus faible. Si malgré tout, les détectives poursuivent dans sa direction, c'est à dire vers le sommet de la crête, ils devront réussir un jet sous Chance pour ne pas faire une chute occasionnant 1D3 points de dommages. Arrivés à quelques mètres du sorcier indien, ils constateront qu'il est accompagné d'un épouvantable chat noir assis sur le corps inerte de la jeune fille navaho. Patrick De St Yves devra alors réussir un jet sous SAN pour ne pas rester pétrifié, les yeux rivés sur la créature. Acculés, Chindi et Khaal battront en retraite à l'aide des sorts Retarder la Vision et Diminution de la Pesanteur, abandonnant la jeune Indienne aux détectives.

Lors de leur retour au hogan de Bessie, si les détectives n'ont pas réussi à sauver la jeune fille, nul ne leur en voudra. Les Indiens leur seront même plutôt reconnaissant d'avoir tout tenté. Dans le cas contraire, ils seront considérés comme des héros dotés d'un pouvoir magique. Un jet sous Premiers Soins indiquera que la jeune Indienne ne souffre de rien si ce n'est d'un grand choc émotionnel.

S'ils n'ont pas eu les informations contenues dans le chapitre *Un Conseil Improvisé*, les Indiens leur en feront part maintenant.

Don-Ha et Bessie les fixeront longuement du regard, puis Don-Ha prendra la parole :

- Votre présence n'est pas due au hasard! Les chemins se croisent... Nous devons désormais marcher côte à côte... Mais pour cela , il nous faut nous préparer...

1er MAI

Le jour de la conférence étant arrivé, les détectives devront choisir la stratégie qu'ils appliqueront pour affronter les événements. Plusieurs possibilités s'offrent à eux : soit tout le monde choisit l'anonymat, soit seule Agatha se fait reconnaitre, ou soit enfin tout le groupe se fait reconnaitre.

Note au Gardien : Dans tous les cas, utilisez au maximum les particularités des PNJ. Laissez les Joueurs élaborer leurs plans, sans intervenir; il s'agit de leur histoire. Veronica Krueger et sa bande ont mis en place un piège mortel. Toutefois, ce guet-apens a une faille : le portail, le "Roc qui vibre"... Les mauvaises langues parleront peut-être de linéarité (nous n'avons pas la prétention d'avoir inventé LE scénario existentiel), mais tous les cas de figure mèneront au ranch de Vic Harrison et plus particulièrement au "Roc qui vibre", afin d'en finir une fois pour toute avec Krueger et sa clique.

C'est grave Doc?

Si les détectives choisissent la discrétion pour poursuivre leur enquête, ils auront tout intérêt à se déguiser pour ne pas être repérés par leurs ennemis qui connaissent leur traits (ne sous-estimons pas les renseignements dont disposent ces derniers). Pour ce faire, ils devront réussir un jet sous Camouflage. Si leur déguisement n'est pas assez réussi, les Navahos peuvent les aider (ce qui amusera beaucoup ces derniers), mais en ce cas, ils se verront déguisés en Indiens.

The Amazing Doctor Hastfalsch

Bessie racontera que dans sa jeunesse un vieux "Bilagaana" (Homme Blanc) qui se prenait pour un "Hatali" (chaman, sorcier), a vécu la dernière partie de sa vie parmi les "Dineh" (Le Peuple, c'est ainsi que les Navahos se nomment). Il est mort depuis de nombreuses lunes, mais ses affaires sont encore là.

Si les détectives souhaitent en savoir plus, elle les mènera à une grotte où ils découvriront sous une bâche, une vieille cariole de charlatan du siècle passé portant encore les inscriptions peintes *The Amazing Doctor Hastfalsch*. La cariole aura besoin de quelques réparations pour être remise en état. Un jet sous Mécanique fera l'affaire. Le plus étonnant pour les détectives sera de découvrir que la cariole contient le matériel du parfait petit chimiste en campagne, un alambic, et toutes sortes de bouteilles et de récipients, pleins pour la plupart. Sur l'étiquette des bouteilles on pourra lire :

Elixir Miraculeux du Doc Hastfalsch

Guérit de tous les maux : rhumatismes, mal de vivre, bronchites, vertiges, migraines, angines, lumbagos, tours de reins, coliques, etc... Rend fort et beau!

Exceptés Bessie et Don-Ha, les Indiens seront plus qu'intéréssés par les boissons, et notammant par l'élixir. LAWrence Sena n'hésitera pas une seconde à vider une bouteille, pas plus que Nochalo ou Nahilaay. Si les détectives pensent qu'il ne faut pas tenter le diable, et interviennent avant que les Indiens n'aient bu, ils devront réussir un jet sous Discussion (un seul jet pour l'ensemble du groupe).

Bessie verra d'un très mauvais œil l'intrusion de cette médecine blanche sur son terrain d'action, et argumentera dans le sens des détectives, si leurs conseils n'ont pas été suivis. Elle pourra alors tenter de réussir un jet sous Discussion (faire effectuer le jet à l'un des Joueurs), afin de dissuader les "boit-sans-soif".

Les effets de l'elixir

L'absorbtion de cet "élixir" au goût très âcre et alcoolisé, provoquera des réactions très variées. Pour déterminer l'effet produit par l'une des bouteilles (1 pint, soit 47 cl), le consommateur devra faire un jet de 1D8 sur la table suivante :

1. Affreuse migraine avec troubles de la vue pouvant entrainer une cécité momentanée (1D10 heures), si un jet sous 3xCON est râté.
2. Crampes musculaires pouvant entrainer une paralysie partielle (main, bras, pied, jambe, côté) et momentanée (1D10 heures), si un jet sous 3xCON est râté.
3. Affreuses brûlures de la gorge et de la trachée pouvant entrainer une aphonie totale et temporaire (1D10 heures), ainsi que d'horribles brûlures d'estomac, et d'affreuses colliques, si un jet sous 3xCON est râté.
4. Vertiges et nausées pouvant entrainer une perte d'équilibre momentanée (1D10 heures), si un jet sous 3xCON est râté. Les danseurs indiens à qui ce genre de "désagrément" arriverait, auront des nausées mais retrouveront momentanément le sens de l'équilibre.
5. Tremblements parkinsoniens pouvant entrainer un bégaiement et des impossibilités motrices momentanés (1D10 heures), si un jet sous 3xCON est râté.
6. Impression de chaleur et de bien-être. Perte des sensations de douleur, fatigue, ou déprime. Etat euphorique durant 1D10 heures.
7. Idem que précédemment mais durant 2D10 heures.
8. Idem que précédemment, et de plus, double les effets de la Bénédiction Navaho ou du Kletze Hatal.

Note au Gardien : Le niveau de toxicité du produit est évidemment en rapport avec la dose ingérée. En termes de jeu, le jet sous 3xCON est nécessaire à partir du moment où le consommateur a avalé une gorgée du produit (une cuillerée à soupe). Un jet sous 2xCON sera nécessaire si le consommateur avale la moitié d'une bouteille, et un jet sous CON s'imposera si la bouteille est vidée. Dans ce cas ultime, un résultat de 96 à 00 entrainerait des séquelles permanentes. De plus, un résultat de 5 à 8 sur la table des effets de l'élixir, n'est bénéfique que durant le moment où le produit agit, passé ce laps de temps, le consommateur ressentira toute la fatigue ou la douleur accumulée.

L'analyse de l'elixir

Les récipients dont le contenu ne s'est pas évaporé, contiennent divers macérations, et produits pharmaceutiques. Des jets sous Botanique, Chimie ou Pharmacologie seront nécessaires pour identifier les produits ou leur trouver une quelconque utilité. Aucun jet ne permettra d'analyser les composants de l'élixir. Doc Hastfalsch a emporté son secret de fabrication dans la tombe. Parmi les produits identifiables, les détectives pourront trouver de l'alcool à 90 , de l'alcool à brûler, du pétrol, de l'huile d'éclairage, de l'essence, de la poudre noire (explosif), du laudanum, du chloroforme, du méthanol, de la teinture d'iode, de la cocaïne, de la morphine, du schnapps, divers sirops fruités mais tournés, de la mélasse, des décoctions de menthe, d'eucalyptus, de réglisse, d'anis, ainsi que toutes sortes de produits laissés à l'appréciation du Gardien.

La remise en état de la cariole de Docteur Hastfalsch, et la confection des déguisements demanderont une dizaine d'heures.

Ainsi parlait Agatha

En cette fin d'après-midi, l'ambiance sera fiévreuse à One Tree Peak. Plusieurs camions de l'entreprise Harrison seront garés devant la taverne San Cristobal. Les rues seront animées d'une petite foule inhabituelle, même pour un samedi soir. Certains paysans auront installé des stands et profiteront de l'occasion pour improviser un marché coloré. Plusieurs personnes se presseront déjà devant la salle des fêtes. Sur la place centrale, un orchestre de mariachis entonnera des airs populaires.

Si les détectives sont déguisés en Indiens, ils risquent fort d'être regardés de travers par le shérif, son adjoint, et quelques pisse-vinaigres locaux. En cas de contact proche avec l'un ou l'autre des membres du culte de Yo-Ho-So, ils devront réussir un jet sous Discrétion pour ne pas éveiller des soupçons sur leur véritable identité.

Si les détectives sont présents incognito, mais pas sous les traits d'Indiens, ils devront également réussir un jet sous Discrétion en cas de contact proche avec des membres du culte.

Agatha, si elle a choisi de se faire reconnaître, sera rapidement contactée par Graham Ryde. Ce dernier a organisé une petite réception dans la salle principale de la mairie de One Tree Peak. La détective y sera présentée au Maire Mike Asley qui lui offrira les clefs de la ville. Seront présents, Vic Harrison, Norman Dunn, Frank Sabato, John Bartlet, Julian Bascom, Albert Cremony, le shérif Alvarez et son adjoint Herrera.

A moins qu'Agatha ne soit venue accompagnée, le shérif, son adjoint, ainsi qu'Harrison et ses hommes se jetteront sur elle sur un signe d'Asley. Il ne lui sera fait aucun mal, à moins qu'elle n'essaye de résister. Très rapidement mise hors d'état de nuire, elle sera ensuite chloroformée.

Note au Gardien : Si le cas se produit, faites jouer la situation séparément des autres Joueurs. Le reste du groupe ne doit absolument pas savoir ce qui se passe durant la réception puisqu'ils n'y sont pas présents. Une fois Agatha chloroformée, donnez au Joueur interprétant le personnage les consignes suivantes : Véronika Krueger échangera ses vêtement avec ceux d'Agatha. Véritable sosie, elle sera dès lors interprétée par le même Joueur, afin de ne pas alerter les autres Joueurs.

Que l'échange ait eu lieu ou non, Agatha réapparaitra juste avant la conférence, entourée d'Asley, Harrison et compagnie. Si les détectives tentent de la contacter discrètement, la fausse Agatha Jones jouera le jeu, leur assurant que tout va bien. Elle leur demandera toutefois de ne pas la perdre de vue. Elle rejoindra ensuite la délégation des officiels et se dirigera vers sa place de conférencière.

Si Agatha a décidé de rester dans l'anonymat avec ses compagnons, tous pourront pénétrer sans encombre dans la salle des fêtes afin d'assister à la conférence.

La conférence

La salle des fêtes sera bondée, et l'ambiance surchauffée. Les détectives auront plus l'impression d'assister à une féria qu'à une causerie sérieuse. Le public sera composé en majeure partie de tous les illuminés du coin parmi lesquels figureront les représentants locaux du K.K.K., des membres du parti nazi américain, des charlatans, gourous et autres mystiques à "trois-francs-six-sous" grisés par les expériences hallucinogènes préconisées par la fausse Agatha ; bref, une sérieuse brochette de fanatiques venu des quatre coins du Nouveau Mexique, mais aussi du Texas, d'Arizona, du Colorado et même du Mexique.

Note au Gardien : Si à la lecture de ce qui suit, vous considérez que les détectives ont trop peu de chance de s'en sortir, n'hésitez pas à glisser quelques PNJ alliés qui pourront les aider d'une façon ou d'une autre. Le choix est vaste entre les habitants de One Tree Peak, les Indiens (qui de toute façon ne seront jamais bien loin), sans oublier Carlos Da Fonseca qui ne quittera pas le groupe, et qui peut s'avérer d'une redoutable efficacité.

La conférence débutera par une introduction de Mike Asley, qui présentera Agatha comme un prophète des temps moderne.

Si l'échange Agatha-Véronika a été réalisé, les détectives auront la surprise de l'entendre se lancer dans un réquisitoire contre les bonnes mœurs et la civilisation ; véritable apologie du chaos durant laquelle elle détournera les croyances indiennes pour alimenter ses arguments pour le moins révoltants. Ses propos provoqueront des acclamations hystériques de la part du public.

Si l'un des détectives, n'y tenant plus, manifeste sa désaprobation, il sera immédiatement montré du doigt par Agatha-Véronika qui provoquera un lynchage. Les membres de Nightmare auront alors tout intérêt à être placés non loin de la sortie pour pouvoir échapper à la foule en délire aux premiers rangs de laquelle figureront Dunn, Sabato, Bartlet, Cremony et Bascom.

S'ils gardent le silence, Agatha-Véronika fustigera l'agence Nightmare, l'accusant d'anti-nationalisme et la présentant comme un obstacle à la mise en place de son programme. Elle concluera en affirmant que les représentants de Nightmare ayant toutes les audaces, ils se sont infiltrés à One Tree Peak et le prouvera en les montrant du doigt. Les conséquences seront les mêmes que précédemment.

Lors de leur fuite, s'ils réussissent un jet sous T.O.C., ils appercevront Agatha-Véronika monter dans un camion avec Harrison et sa clique. Le véhicule prendra la direction du ranch d'Harrison.

Si l'échange Agatha-Véronika n'a pas été réalisé, les huées du public retentiront dès qu'Agatha démentira les idées qu'on lui prête. Une émeute sera vite déclenchée, dégénérant en bagare générale. Les détectives qui réussiront un jet sous T.O.C. appercevront Harrison et ses hommes empoigner Agatha et la sortir par une porte dérobée. S'ils tentent de l'interpeller, ils seront aussitôt entourés par Dunn, Sabato, Bartlet, Bascom et Cremony dont l'attitude ne laissera aucun doute sur la finalité de leur entrevue...

Agatha sera emmenée manu-militari dans un camion qui la conduira au ranch d'Harrison. Les détectives n'auront que la fuite comme alternative. S'ils en ont le temps, ils appercevront le camion d'Harrison s'éloigner en direction du ranch.

Si ce n'est toi...

Quelque soit la manière dont les détectives arriveront au ranch de Vic Harrison, ils mettront toutes les chances de leur côté en usant de discrétion. Persuadés que leur plan fonctionne à la perfection, les adeptes de Yo-Ho-So ne s'inquièteront pas de poster des sentinelles à l'entrée de la propriété. En réussissant un jet sous Discrétion, les détectives pourront ainsi parvenir jusqu'aux fenêtres du rez-de-chaussée. Un jet réussi sous Ecouter leur permettra d'entendre une vibration dans l'air (des infrasons produits par le portail de Chindi). En réussissant un second jet sous Ecouter, il leur sera possible de se diriger jusqu'à la source de cette vibration : le "Roc qui vibre". Si les Indiens les accompagnent, ces derniers se rendront immédiatement au portail défectueux.

Ranch Story

C'est au ranch que sera retenue Agatha. Lorsque les détectives arriveront, ils auront la surprise d'assister à une scène stupéfiante. Dans un grand salon, dont les portes fenêtres donnent sur la propriété, ils verront Agatha assise dans un énorme sofa, et lui faisant face, son double assis dans un fauteuil en cuir. Entre les deux femmes, un immonde chat noir et borgne...

Comment faire pour reconnaitre la véritable Agatha ? A peine les détectives se seront-ils posé la question, que la baie vitrée à travers laquelle ils pouvaient être témoins de la scène, volera en éclat dans un tonnerre de verre brisé. Chaque personne présente à moins d'un mètre devra réussir un jet de Chance pour ne pas être blėssée par les éclats de verre. En cas d'échec, les coupures occasionneront 1D3 pts de dommages. Les détectives assisteront alors à quelque chose d'inimaginable. Le faucon "Belcour" après s'être projeté dans la baie vitrée (provoquant l'explosion de verre), se jettera sur le chat (Kaal-Vual). L'action ne durera qu'une poignée de secondes et ne permettra à aucun être humain de réagir. Cependant, chacun aura l'impression que les choses se déroulent au ralenti. Kaal, le poil hérissé, paraissant avoir doublé de volume, poussera un hurlement effroyable, découvrant ses crocs jaunes. Autour des deux animaux, l'air vibrera comme sous l'effet de la chaleur. Au moment où le faucon atteindra Kaal, les deux êtres sembleront se fondre l'un dans l'autre dans un mélange de plumes et de poils, de griffes et de serres, de dents et de bec. Difficile de dire si c'est le faucon qui aura plongé sur le chat, ou le chat qui aura aspiré le faucon, le fait est qu'une terrible explosion ébranlera la pièce et fera voler les fenêtres encore intactes. Tous les personnages présents seront projétés au sol avec violence. Chacun devra réussir un jet sous la Chance, ou 4xDEX si le jet sous Chance est raté, pour ne pas subir 1D3 points de dommages. Le chat et le faucon disparaitront sans laisser la moindre trace, comme absorbés par une autre dimension. Chaque Joueur devra réussir un jet sous la SAN pour ne pas perdre 1D6 points de SAN.

Patrick de St Yves comprendra qu'il a définitivement perdu le faucon. Belcour s'est sacrifié afin de laisser une chance aux forces combattant l'immonde. S'il rate son jet sous la SAN, il perdra 1D8+2 points de SAN et s'effondrera dans un hurlement déchirant avant de perdre connaissance. S'il réussit son jet sous la SAN, il perdra tout de même 1D4+2 points de SAN avant de perdre connaissance.

A peine remis de leurs émotions, et encore à moitié assourdis par l'explosion, les détectives auront alors affaire aux deux Agatha. Véronika Krueger tentera une déflagration mentale sur Agatha, afin de gagner du temps et de continuer à bluffer les détectives. Ces derniers ont tout intérêt à ne pas perdre de temps et à se montrer particulièrement sagaces afin de découvrir qui est qui. Dès que Véronika Krueger sera démasquée, elle essaiera de fuir en tirant sur les détectives. Si elle est abattue, les personnages auront la désagréable surprise d'assister à la transformation fulgurante de son corps. Elle semblera se dissoudre pour retrouver sa véritable apparence. Les coutures chirurgicales apparaitront de façon ignobles, imposant aux témoins de la scène la réussite d'un jet sous la SAN pour ne pas perdre 1D6 points de SAN.

Alertés par les bruits d'explosion et les coups de feu, Harrison, Templor, Jordan et Swilling ne tarderont pas à faire irruption, surpris d'être confrontés si abruptement et sur leur terrain, aux détectives de l'agence Nightmare (sans oublier la présence éventuelle de quelques PNJ). Les Joueurs auront l'initiative lors de la confrontation. Inutile de préciser qu'Harrison et ses hommes se battront jusqu'à la mort.

Le bureau de Vic Harrison

Les détectives réussissant un jet sous T.O.C. y trouveront des lettres écrites en anglais mais provenant de Berlin. Elles contiennent les instructions données à Harrison et Véronika Krueger pour mener à bien leur plan d'anihilation de l'agence Nightmare. Ces lettres ne sont pas signées. Une série de jets sous T.O.C. permettra de découvrir également différents documents compromettant Mike Asley et ses





Où la preuve est faite que Mangus Colorado «Chindi» ne manque pas d'esprits...

employés ainsi qu'un agenda sur lequel figurent les noms des adeptes de Yo-Ho-So. Les détectives, s'ils le désirent, pourront utiliser le téléphone pour alerter les autorités à Alamogordo ou à Albuquerque, afin de mettre un terme aux exactions de la secte.

Tout à leurs investigations, et espérons-le, pas trop amoindris par la fin de journée, les détectives percevront clairement la vibration malsaine du portail à laquelle se mèleront des bribes de chants indiens.

Le Roc qui vibre

La source des vibrations et des chants se trouve au pied d'une falaise de pierre rouge sur laquelle a été tracé un portail dimensionnel, pulsant de façon obscène. Quiconque l'observera devra réussir un jet sous la SAN pour ne pas perdre 1D3 points de SAN.

Groupés au pied de la falaise, Don-Ha et ses danseurs ont entammé un chant sacré (c'est l'unique façon de venir à bout de l'aberration qu'est devenu le portail). La chose n'est évidemment pas sans risque. Don-Ha a réitéré la cérémonie durant laquelle les énergies se sont télescopées. Pour réussir son entreprise, il aura besoin de tous les renforts disponibles. Si certains danseurs se sont fait blesser ou tuer lors de précédents affrontements, les détectives, grâce à un jet sous Psychologie ou Idée, constateront que le vieux chaman est en difficulté et risque fort de perdre connaissance s'ils ne l'aident pas.

Les détectives désireux de venir en aide aux Indiens dans leur cérémonie devront réussir un jet d'Idée/2 pour chanter et danser. Ils feront alors bénéficier Don-Ha de la moitié de leurs points de POU. Au bout d'une heure, l'énergie concentrée par Don-Ha sera confrontée à celle du “Roc qui vibre”.

Note au Gardien : Effectuer un jet de dé sur la table de confrontation POU/POU. Le portail a un POU de 70 points.

Si les Indiens ont le dessus, le portail explosera, provoquant 1D6 points de dommages à toutes les personnes présentes à moins d'une dizaine de mètre qui ne réussiront pas un jet sous Esquiver lorsque les fragments de roches seront projetés vers eux. Tous les Indiens verront leur compétence Esquiver réduite de moitié en raison de la transe dans laquelle ils sont entrés.

Si la confrontation POU/POU tourne en défaveur des Indiens, ceux-ci seront alors aspirés par le portail qui implosera. Les détectives présents devront alors réussir un jet sous Sauter pour ne pas perdre 1D6 points de Vie dans une chute brutale ou à des projections de pierres.

Durant tout ce temps, un individu sera tapi dans l'ombre des rochers, observant la scène et préparant son intervention. Dès que le portail aura été détruit, il lancera le sort Appeler l'Esprit des Morts. Un spectre apparaîtra alors au milieu des rochers arrachés à la falaise. Il s'agira d'une personne sacrifiée lors d'un rituel des adeptes de Yo-Ho-So et torturée de façon odieuse. La vision du spectre figera les Indiens sur place. Tous, Don-Ha compris, seront pris de tremblements nerveux, incapables d'intervenir. Les détectives, quant à eux devront réussir un jet sous la SAN pour ne pas perdre 1D6 points de SAN. L'apparition du spectre ne durera que très peu de temps, mais juste assez pour permettre à Chindi d'occuper l'ensemble de ses ennemis. Après la disparition du spectre, il se concentrera sur le détective qu'il considérera le plus dangereux et tentera le sort Illusions. Les détectives de leur côté, pourront localiser la cache de Chindi en réussissant un jet sous Ecouter. Ils entendront alors des bribes de mélopée chantonnées à voix basse. S'il considère qu'il ne lui reste plus beaucoup de chance de s'en sortir vivant, Chindi tentera de s'enfuir dans la montagne...

PANSEMENTS

Arrivés à ce stade du scénario, les détectives n'auront plus, pour ainsi dire, qu'à panser leurs plaies. Les autorités fédérales se chargeront de poursuivre les adeptes de la secte de Yo-Ho-So.

S'ils réussissent à “neutraliser” la secte des adeptes de Yo-Ho-So, ils gagneront 1D6 points de SAN.

S'ils réussissent à déjouer le piège tendu par Véronika Krueger et Harrison, ils regagneront 1D6 points de SAN.

S'ils détruisent le “Roc qui vibre”, ils gagneront 1D3+1 points de SAN. Si, de plus, les Indiens n'ont pas été aspirés par le portail, ils gagneront 1D3+1 points de SAN supplémentaires.

Mais au fait, qu'en est-il de Patrick De Saint Yves? N'ayant pas repris connaissance depuis la perte du faucon, il semblera très pâle. Un jet sous Premiers Soins n'aura aucun effet sur lui, mais permettra d'affirmer qu'il est en état de choc, et qu'il nécessite une hospitalisation urgente. Transporté à l'hôpital d'Albuquerque, il n'émergera que trois jours plus tard. Particulièrement affaibli physiquement (il aura perdu la moitié des points de vie qu'il avait au moment de l'incident), il souffrira d'une amnésie totale, ne se souvenant même plus de son nom. Les médecins, jugeant son état critique, ne le laisseront sortir que quinze jours plus tard. Rien ne lui fera retrouver la mémoire, si ce n'est un jet sous Psychanalyse. Dès lors, et jusqu'à la fin de ses jours, il sera persuadé qu'il a été confronté à ses deux sœurs jumelles et considèrera Agatha comme l'une de celles-ci. Malgré tous les raisonnements possibles de la part d'Agatha ou de ses autres compagnons, sa conviction ne sera jamais ébranlée. Il se contentera de ne plus y faire allusion, mais restera convaincu qu'il a retrouvé l'une de ses sœurs.

C'est dans le besoin qu'on reconnaît ses amis

Difficile d'expliquer à l'opinion public les causes des déclarations fracassantes de Miss Jones. La presse parlera d'un sosie ayant essayé de discréditer l'agence Nightmare, mais les détectives devront malgré tout effectuer des jets sous Crédit afin de savoir quelles sont les personnalités qui leur restent acquises (un jet par personnalité).

Nouveaux Sorts

Appeler l'Eau : Ce sort requiert 10 pts de Magie et un point de POU / 4 heures. Les assistants (danseurs) du chaman se peignent le corps avec de la terre blanche. Ils représenteront les Atsalei (Oiseaux-Tonnerre) : maïs, enfant-pluie, végétation et pollen. Le chaman chante ce que l'on considère comme l'un des plus longs chants indiens puisqu'il compte cent vers et qu'il est répété quatre fois. Durant la danse, le dieu de la pluie Tonelili apparaît, qui joue le rôle d'un clown dansant à contre-temps, singeant les autres danseurs et les gênant. Le temps de la danse peut-être plus long (jusqu'à deux jours) si le lieu est particulièrement aride ou les conditions climatiques particulièrement sèches. L'élément liquide apparaîtra sous forme de petite pluie, brume, ou petite source, en fonction du contexte.

NOTE AU GARDIEN : La plupart des cérémonies sont un "atelier" complet de tous les arts, comprenant musique, danse, poème, chant, peinture, fabrication d'objets et de plats cuisinés, médecine et magie, récit de l'histoire et des mythes, théâtre et farce. Aussi, le chaman a besoin de toutes sortes d'assistants pour réaliser un rituel d'importance.

Bénédiction Navaho : Ce chant conditionne l'individu qui l'entend. Le sorcier doit chanter pendant au moins 3 heures et dépenser 2 points de Magie par individu concerné pour que la bénédiction puisse avoir des effets. Il s'agit d'un sort que l'on pourrait apparenter à un mantra hindouiste. La personne à qui est destiné le chant est conditionnée au courage, à la perte des sensations de faim, de soif, de fatigue, de maladie ou de douleur. Il ne s'agit pas d'un sort de guérison, car l'individu ciblé n'aura que l'impression d'aller mieux pendant la durée du sort qui est de 1D10 +10 heures. Ce sort fait gagner 1D6 +1 points de SAN (pendant sa durée uniquement); il peut donc agir pour calmer une folie, et dans ce cas, son effet thérapeutique est permanent.

Bénir une Peinture des Sables : Une fois la peinture réalisée, le sorcier doit se poser aux quatre points cardinaux (est, sud, ouest puis nord) puis souffler du pollen disposé dans sa main en chantant "*saa nagai bike hozhon*" que l'on traduirait par "dans le vieil âge errant sur la piste de la beauté". A chaque chant, le sorcier doit dépenser 1 point de Magie. La Peinture des Sables devient ainsi un artéfact puissant en support à la cérémonie qu'elle sert, garantissant sa réussite.

Bénir la Pluie : Lors d'une pluie, le sorcier doit se tenir nu sur un promontoire et chanter sans discontinuer "*Ah! Tirus takawaha Tiratpari - ho! Tatara kita - wira Haware - rawira - he - yo!*". Durant toute la durée du chant, toutes les choses touchées par la pluie, dans le champ de vision du sorcier, seront fertilisées (la terre, les animaux, les hommes et les femmes). Les blessés réussissant un jet sous 3xPOU verront leurs points de vie remonter de 1D2. Ce sort coûte 3 points de Magie par quart d'heure de chant.

Diminution de la Pesanteur : Le sorcier peut diminuer l'attraction terrestre sur lui même ou toute autre personne. Il peut ainsi effectuer des sauts inimaginables sans subir de dégats. Lancer le sort prend un round, et coûte 10 points de Magie et 1D4 points de SAN, pour une durée de 1D10 rounds. Attention! Certains sauts particulièrement difficiles nécessiteront un jet sous 4x DEX ou Sauter pour être maîtrisés et ne pas perdre 1D3 points de Vie lors de l'atterrissage. Cette nécessité s'applique aussi au cas où la cible du sort n'est pas prévenue des effets de diminution de la pesanteur. Dans cette éventualité, la victime devra réussir un jet sous SAN ou perdre 1D6 points de SAN et risquer de se «laisser aller» à la barophobie (voir règles *AdC*).

Illusions : Ce sort coûte 5 points de Magie et nécessite 1 round de concentration préalable. La victime doit se trouver dans le champ de vision du sorcier. Le sorcier doit confronter son POU à celui de sa victime (une seule par round) sur la Table de Résistance. Celle-ci ne pourra se défaire de l'illusion qu'en réussissant un jet d'Idée. Les effets de l'illusion sur la SAN dépendent de l'image créée par le sorcier. Appliquer la perte prévue comme si l'illusion était réelle.

Malédiction Navaho : Le sorcier commence par se procurer un reptile appelé Monstre de Gila (grand lézard venimeux qui vit communément dans les déserts du sud-ouest des U.S.A.). Il doit ensuite le tuer, puis l'enchanter. Pour ce faire, le sorcier doit danser autour de la dépouille pendant toute une nuit de pleine lune en chantant des litanies mortuaires navahos. L'enchantement coûte 5 points de POU et 1D6 points de SAN. Une fois le cadavre enchanté, le sorcier devra le glisser sous la couche de sa victime. Durant la nuit qui suivra, cette dernière sera prise d'étouffements et de convulsions qui provoqueront sa mort si elle ne réussit pas un jet sur la Table de Confrontation. Il faudra confronter les points de POU de la victime à ceux de la malédiction. Les 5 points investis par le sorcier ont une valeur active de 10 points de POU. Si le sorcier désire augmenter ses chances de réussite, il pourra dépenser des points de Magie. Cependant, chacun de ces points n'augmentera le POU actif du maléfice que de 1.

Ombre de Vual : Ce sort a pour effets de densifier un brouillard, ou d'interférer sur le degré d'hygrométrie pour provoquer un orage, créer d'énormes cumulo-nimbus assombrissant le ciel, etc... Il faut une heure au sorcier pour le lancer, et il lui en coûtera 2 points de POU, 5 points de Magie et 1D4 points de SAN pour une durée d'un quart d'heure sur un rayon d'un kilomètre à partir de l'endroit où se trouve le sorcier. Ce dernier peut augmenter la durée du sort ou son rayon d'action en dépensant 5 points de Magie pour 1/4 d'heure ou 500 mètres de plus.

Retarder la Vision : Ce sort permet au sorcier de différer d'un round la vision que les autres ont de lui. Lancer le sort prend un round, et coûte 1 point de POU. Le sorcier doit ensuite dépenser 1 point de Magie par round tant qu'il veut apparaître «en différé». Le sort prend fin dès que le sorcier attaque physiquement ou tente un autre sort.

- Et de trois!...
Alors que Mellyson reposait le combiné nacré, un sourire satisfait effaça momentanément la fatigue de son visage. Son regard fixa quelques instants la cigarette qui se consumait, poursuivit les volutes de fumée pour errer finalement parmi les bibelots qui encombraient les lourdes étagères d'ébène. Une faible brise agitait les rideaux de soie chinoise, dévoilant par instant les collines boisées ceinturant le parc. Il se réjouissait que les vagues provoquées par l'affaire du Nouveau Mexique n'aient pas éclaboussé ses propres relations. "Ils" affirmaient leur soutien face aux rumeurs diffamantes dont l'agence était devenue la cible et acceptaient de le rejoindre à Duluth.
Les jappements des chiens le sortirent de ses réflexions. Il balaya d'un léger souffle la cendre qui était venu maculer Madagascar, sur le vieil atlas. Il saisit son calepin puis inscrivit le nom de Mathieson à la suite de ceux des professeurs Petrie et Wish...

- George V!... Au pied!... George V?!...
Tandis qu'il s'époumonait à insulter la couronne, Lemon Bridgewater se demanda si son ami le plus fidèle n'avait pas, tout comme lui maintenant, contracté le mal du pays. Evidemment, le paysage automnal du Wisconsin avec ses forêts de pins émeraude et ses étendues d'herbe grasse n'était pas typiquement irlandais, mais avec un peu d'imagination...
Alors que les autres chiens l'avaient déjà rejoint, George V ne se manifesta que lorsque Lemon arriva enfin au manoir. Ce dernier remarqua alors la silhouette qui l'accompagnait, arborant un sourire inaccoutumé. Redoutant une nouvelle contribution comme le déblayage de la caverne ou pire encore, il prit précautionneusement les devants.
- Professeur? Déjà levé? Il n'est que huit heures et je n'ai pas encore songé à ce qui va agrémenter notre collation matinale. Il faudra que ce tantôt je... Lemon aimait taquiner le professeur en utilisant abusivement les tournures les plus pompeuses, qui, prononcées avec son inimitable accent, interdisaient généralement toute réplique sérieuse. A son grand étonnement, son interlocuteur ne sembla même pas s'apercevoir de la pique. Sans se départir de son étrange sourire, il lui prit le bras.
- Je n'ai pas fermé l'œil de la nuit... J'ai longuement réfléchi à un projet qui réclame tes connaissances... du moins, en partie.
Lemon poussa un soupir de soulagement lorsqu'il réalisa que ce n'était pas la perspective de nouveaux travaux dans cette satanée grotte qui avaient maintenu le professeur éveillé et qui alimentaient maintenant ses yeux rougis par la veille. Il se baissa pour ramasser un bout de bois et le lança en direction du lac.
George V était infatigable, Mellyson aussi.

Traversant la pièce d'une courbe disgracieuse, le colt 45 vint frapper violemment le mur opposé.
- Isaac... je me fous pas mal de savoir ce que ça coûtera. Je les veux au Coffeen's la semaine prochaine et ils y seront!
- Monsieur Byrne, permettez-moi de vous rappeler que compte tenu de l'état des finances...
- Assez! J'en ai plein le fion de tes foutues histoires de porte-monnaie. Je te parle de Jimmy Lunceford and his Chickasaw Syncopators. Rythm is our business, bordel!...
Le comptable jeta un regard sur le "presse-papier" en acier chromé puis s'approcha du mur qu'il examina, sans se préoccuper de la rage qui gagnait Chuck.
- Faudra rajouter 10 dollars pour la réfection du mur, lança-t-il en ramassant la liasse de feuilles qui avaient préalablement suivi la même trajectoire que le colt. Puis il quitta la pièce, laissant le boss dans un état proche de la crise d'apoplexie. Cela faisait maintenant près d'un mois que le discrédit avait été jeté sur l'agence et les finances s'en ressentaient durement. Sans compter ces foutus journaux. Le grand William Randolph Hearst n'aurait pas survécu à un entretien privé avec Chuck ce matin là.
Assis derrière son bureau, Isaac entendit avec satisfaction les beuglements de son patron à travers les crachotements de l'interphone.
- Appelle-moi les autres et fais-moi un rapport détaillé des comptes!... Et que ça saute!

Le soleil se levait sur la propriété, embrasant peu à peu la cime des arbres. Fidèle à son habitude, Mellyson avait déjà pris son déjeuner lorsque Lemon débarqua sur la terrasse ensoleillée, les yeux bouffis et la mine hagarde. Ils avaient tous deux longuement préparé les chambres, la nourriture et toutes ces petites choses qui font la réussite d'un agréable week-end à la campagne. "Ils" devaient arriver ce matin. Ce jour serait une date historique. Seul le financement de l'expédition tracassait encore Mellyson. Toutes les démarches qu'il avait entreprises à ce sujet avaient malheureusement échoué. Dans le pire des cas, il en parlerait aux autres. Après tout, pourquoi feraient-ils des difficultés à participer financièrement à un projet aussi exaltant?

La petite troupe arriva au manoir sur le coup de 11 heures. Andrew Mathieson (professeur d'archéologie à l'Université Miskatonic), Kirk Wateley (ethnologue au New-York Museum) et Wilbur Petrie (anthropologue à l'université de Toronto) accompagnaient Elaine Gibbson, jeune paléontologue du British Museum. Le linguiste Henry Wish n'avait pu se libérer mais avait assuré sa totale adhésion au projet de Jason Mellyson.

Ce dernier profita du tour du propriétaire pour exposer ce qui l'avait amené à contacter ses illustres confrères.

- Mes amis, s'il est vrai que le paysage automnal est une merveille pour les yeux, vous vous doutez bien que là n'est pas l'unique raison de nos retrouvailles. Vous savez que mes amis de Nightmare Agency et moi-même avons passé un bien agréable hiver en Afrique. C'est d'ailleurs là-bas que nous avons découvert ce merveilleux spécimen : Monsieur Lemon Bridgewater, ici présent. Le rude Irlandais acquiesça d'un "ya bon bwana" qui fit plus que détendre l'atmosphère. Mademoiselle Gibbson, messieurs, vous connaissez certainement l'importance des histoires et légendes relatives à l'est africain. Parmi celles-ci, plusieurs font référence à un peuple "à part", vivant à l'écart de toute route et de toute civilisation. J'ai retrouvé dans l'Ancien Testament un passage concernant les fils de Salomon, une race de géants qui habitaient, avant le déluge, le pays "au delà des sources de vie"...

Le professeur Petrie fit alors remarquer que les textes anciens de l'Egypte mentionnent également, comme l'ont fait plus tard les commentateurs du Coran, la présence de peuples guerriers de haute taille, insoumis et farouches, errant à la frontière de la Nubie...

Mellyson remercia son interlocuteur pour ses précisions et poursuivit.

- Je suppose qu'ils employaient "au delà des sources de vie" pour situer une région en amont du Nil... Mademoiselle Gibbson, pouvez-vous nous dire ce que vous savez de la vallée de l'Omo ?

La jeune femme parut un instant troublée par le côté direct de la question, puis, à la manière d'un écolier, commença à réciter méthodiquement.

- Voici quinze millions d'années, le déplacement et la poussée de deux gigantesques plaques tectoniques ont ouvert le ventre de l'est africain. Une immense faille s'est produite, fracturant cette partie du globe et engendrant la "Rift Valley" (Vallée de la fissure). C'est une succession de cratères, de lacs, de collines verdoyantes et de plaines à savanes que bordent des chaînes montagneuses et de hauts plateaux aux pentes abruptes et où vivent certainement des millions d'oiseaux. Véritable blessure de l'écorce terrestre, la Rift Valley s'étend sur 4000 kilomètres, de la Mer Rouge à l'Océan Indien, de l'Ethiopie au Mozambique, traversant maints pays le long de maintes vallées... dont celle de l'Omo ! Il me semble que cette vallée est encore partiellement inexplorée. Voilà, est-ce suffisant ?

Mellyson comprit le message et s'apprêtait à s'excuser lorsque le professeur Mathieson prit la parole.

- Je ne voudrais pas jouer les rabat-joies, mais aucune découverte archéologique n'a validé, ou invalidé, ces légendes. Les sites africains ne manquent pas et de nombreuses fouilles y ont été effectuées. Cependant, seuls des fossiles de la flore et de la faune, vieux de centaines de millions d'années, comme en Asie et en Europe, y sont fréquents. Nous n'avons aucune preuve de l'existence de ces... "géants".

Mellyson était à la fois agacé par le ton de cette remarque et enchanté par la transition qu'elle lui fournissait.

- C'est pour cette raison que nous sommes là ! Mademoiselle Gibbson, messieurs, j'ai l'intention de monter une expédition scientifique dans cette partie reculée de l'Est africain. Qu'en dites-vous ?

Morgenduft pénétra dans le bureau du boss, un rictus aux lèvres.

- Mr Byrne ?... j'ai pu joindre le professeur Mellyson.

- Quand sera-t-il là ?

- Eh bien... Il vous fait dire qu'il ne pourra malheureusement pas assister à la réunion... Une importante affaire dont il tient à vous faire la surprise...

- Quoi ? Qu'y aurait-il de plus important que le renflouement de ce putain de navire, sinon la venue de Glenn Miller au Coffeen's ?...

- Il n'a malheureusement pas voulu m'en apprendre d'avantage...

- Quoi ?!... Bordel, ce gratte-cailloux va finir par me rendre dingue ! Mais qu'est-ce que je fiche avec cette bande de tordus ?... Hein ?... Tu peux me le dire ?...

- Mr Byrne ?...

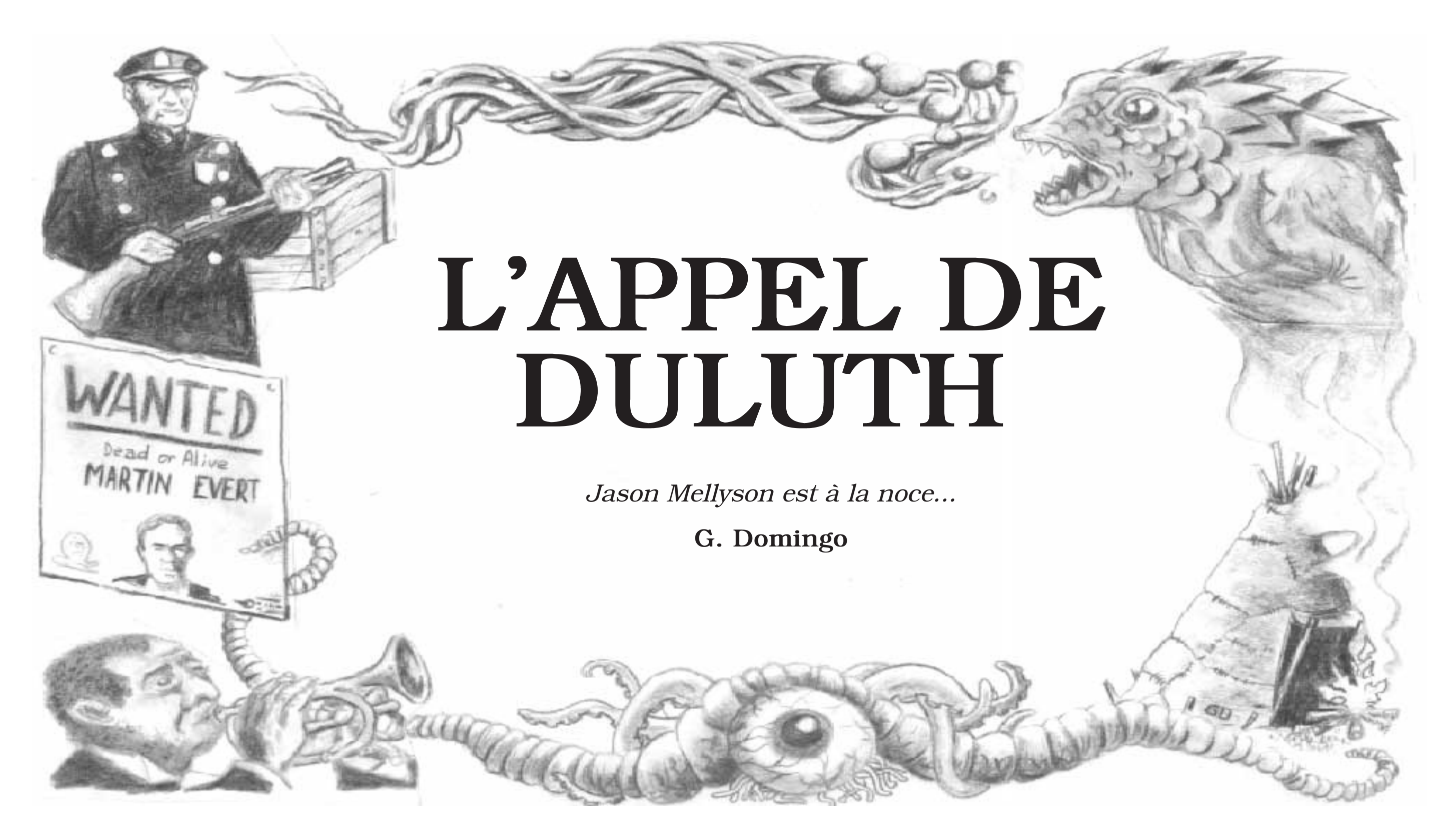
- mmhhh ?...

Chuck déposait méticuleusement une pincée de son tabac préféré dans sa machine à rouler.

- J'ai oublié de mentionner un léger détail... Morgenduft faillit s'étrangler en essayant de cacher le fou rire qui commençait à prendre le pas sur son flegme légendaire. Il demande 100 000 dollars pour financer son projet.

La rouleuse vint s'éclater sensiblement au même endroit que le colt 45 de la veille...

I'VE HAD A DREAM, I.A.Morgenduft



L'APPEL DE DULUTH

Jason Mellyson est à la noce...

G. Domingo

Avertissement au gardien

Ce court scénario ne concerne, à priori, que Jason Mellyson et Lemon Bridgewater, mais rien n'empêche le Gardien de l'adapter en fonction de ses besoins. Ce prélude à la grande aventure éthiopienne lui permettra de se familiariser avec les scientifiques qui participeront à l'expédition, ainsi qu'à la future Madame Mellyson...

Les invités

Henry Wish

Martin et Johana Wish émigrent aux USA au crépuscule du siècle dernier, emportant avec eux le souvenir de leur verte Irlande maintenant rougie du sang d'une guerre fratricide. Martin est charpentier. Leur terre d'accueil est en chantier et le brave homme estime, à raison, qu'il y trouvera un travail honnête et bien payé. Johana, elle, est «enceinte jusqu'aux yeux». Malgré l'insalubrité générale du navire, elle parvient à donner naissance à Henry, le troisième enfant du couple. Alors que son frère et sa sœur rejoignent les masses laborieuses, seul Henry manifeste un goût prononcé pour les études, et notamment les langues. Le foyer est très modeste et Henry est obligé de travailler la nuit pour payer ses études ; des efforts qui vont rapidement porter leurs fruits. Henry intègre le corps enseignant mais mène, en parallèle, d'importantes recherches sur des langues oubliées. Il commence à parcourir le globe. Sa soif de connaissance ne semble pas avoir de limites... Aujourd'hui, ce quinquagénaire enthousiaste maîtrise une dizaine de langues courrantes et possède de solides notions sur la plupart des dialectes connus. Auteur de nombreuses études linguistiques, il s'est surtout fait remarquer par son célèbre «*Précis de linguistique*» qui lui a valu d'être l'un des candidats (malheureux) au prix Nobel de 1935. Ce demi-succès n'a pas affecté les habitudes de cet homme simple, dont le moral semble perpétuellement au «beau fixe». Retenu dans le sud-est asiatique pour un problème de visa, Henry Wish n'a pu se libérer à temps pour se joindre aux invités. Il a cependant garanti à Mellyson sa participation à l'aventure éthiopienne. Bien sûr, le Gardien est libre (même si nous ne l'avons pas prévu) de faire participer Henry Wish au week-end à Duluth.

Henry Wish : 55 ans

FOR	12	DEX	12	INT	18
CON	12	APP	10	POU	10
TAI	12	SAN	50	EDU	18
PdV	12				

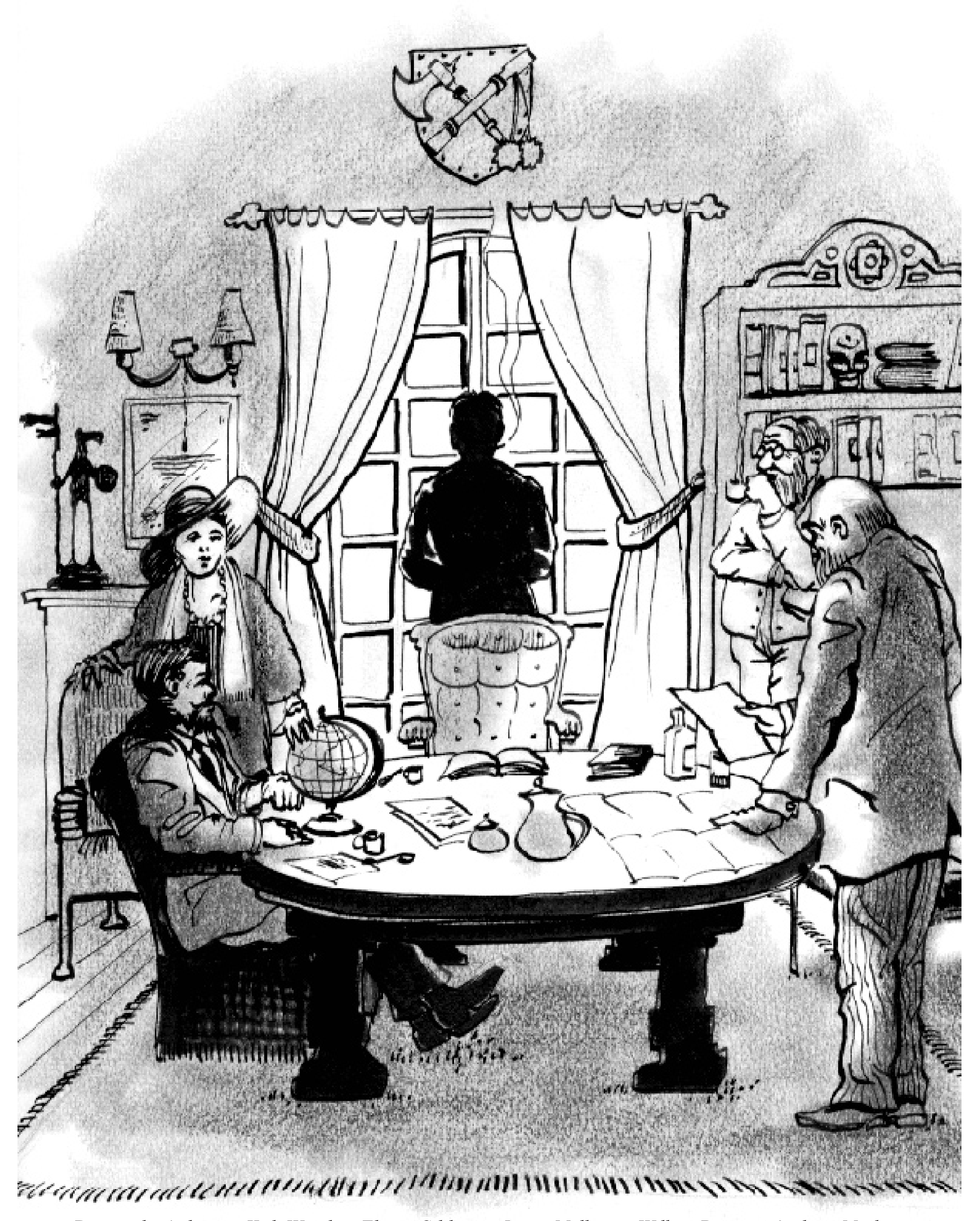
Compétences

Anthropologie 5% ; Bibliothèque 70% ; Discussion 70% ; Ethnologie 30% ; Histoire 40% ; Linguistique 90% ; Parler Dialectes 50% ; Parler une Langue Etrangère 70% ; Occultisme 30%.

NOTE AU GARDIEN : Il aurait été long et fastidieux d'énumérer ci-dessus toutes les langues et dialectes pratiqués par Henry Wish. Considérez donc que le professeur parle toute langue usuelle (du russe au chinois, en passant par le français, l'allemand, l'italien, etc...) à 70%, et les dialectes les plus courants (africains, polynésiens, etc...) à 50%.

Kirk Wateley

Kirk Wateley naît le 3 décembre 1895 à Passadena, Illinois. C'est un bébé aux allures de sèche et dont la moue bornée semble lui décrocher les joues. Rendu à moitié bossu par sa trop lourde carcasse, il a du mal à supporter les perpétuels sarcasmes de ses petits camarades. Aussi, Kirk se voue entièrement à ses études. Celles-ci s'avèrent particulièrement brillantes et lui permettent d'obtenir une bourse à Miskatonic University. Trois ans plus tard, il accompagne une expédition scientifique en Papouasie ; expédition dont il prend le commandement après la mort prématurée du responsable, emporté par une rivière en crue. A son retour, la communauté scientifique



De gauche à droite : Kirk Wateley, Elaine Gibbson, Jason Mellyson, Wilbur Petrie et Andrew Mathieson

salue la remarquable qualité de ses travaux. Aujourd'hui, lorsqu'il n'est pas dans une région reculée du globe, cet éminent ethnologue travaille à son bureau du New-York Museum.

Kirk Wateley : 42 ans

FOR	10	DEX	13	INT	17
CON	10	APP	10	POU	12
TAI	10	SAN	60	EDU	17
PdV	10				

Compétences

Anthropologie 50%; Archéologie 10%; Bibliothèque 70%; Discussion 75%; Ethnologie 80%; Histoire 60%; Linguistique 50%; Parler Dialectes Africains 30%; Psychologie 65%; Occultisme 30%.

Andrew Mathieson

Ce grand escogriffe tient du gibbon, un singe dont il partage la petite tête et l'incroyable disproportion des membres supérieurs. Cette ressemblance lui vaudra longtemps les sarcasmes de ses proches et, plus tard, l'hilarité générale dans les amphithéâtres. Aujourd'hui, sa respectabilité a arrangé les choses, mais Andrew Mathieson en a cependant gardé une certaine inimitié vis à vis de son prochain. Il vit seul, dans un petit meublé proche de Harvard, l'université de Boston, où il exerce le métier de professeur d'archéologie. Ce travailleur infatigable (il ne dort en moyenne que 4 heures par nuit) ne s'autorise que quelques rares moments de détente : les parties de bridge qu'il dispute au Victoria Hall, lieu de rendez-vous des plus fins joueurs de Boston. Son partenaire habituel se nomme Sir John Cullin, un sémillant gentleman de 70 ans, alerte mais à moitié sourd. Andrew Mathieson n'apprécie guère Jason Mellyson et surtout ses amis de Nightmare Agency dont les journaux parlent si souvent. Il est le seul des invités à connaître personnellement Mellyson. Il l'a précédé sur les bancs de Miskatonic University et ils y ont enseigné tous les deux. Leurs relations n'ont pas toujours été très bonnes; à l'époque Mellyson lui avait reproché publiquement de se s'être tenu trop longtemps à l'écart des chantiers de fouilles et d'avoir ainsi développé une connaissance purement théorique. Mathieson a cependant du respect pour le professeur d'archéologie et l'invitation de ce dernier pourra être, pourquoi pas, l'occasion de se mesurer à lui. Sur le plan scientifique, bien entendu.

Andrew Mathieson : 53 ans

FOR	8	DEX	15	INT	17
CON	9	APP	12	POU	13
TAI	17	SAN	65	EDU	17
PdV	13				

Bonus aux Dommages +1D4

Compétences

Anthropologie 30%; Archéologie 80%; Astronomie 20%; Bibliothèque 90%; Discussion 80%; Histoire 70%; Occultisme 20%; T.O.C. 50%.

Wilbur Petrie

A la différence de Mathieson, Wilbur Petrie adore son prochain. Cette particularité lui vaut d'ailleurs de très virils rappels à l'ordre de son père, chaque fois que le petit Wilby se fait surprendre en plein cours d'anatomie avec un représentant d'un sexe, ou de l'autre. Heureusement pour lui, cette passion n'a rien de pervers. En toute logique, ce brillant garçonnet «dévore» successivement tous les livres de son docteur de père et très rapidement, sa connaissance du sujet impressionne ses maîtres d'école. Plus jeune étudiant reçu à l'université de Princetown (Rhode Island), il y obtient diplômes sur diplômes. Au désespoir de son père, il boude sa médecine qu'il estime noble mais peu excitante. Non, son truc à Wilby, c'est l'anthropologie, les recherches menées en laboratoire, le travail d'équipe, les expéditions aux quatres coins du monde, etc... Il participe par hasard à un séminaire organisé par Le Cercle des Fils de la Lumière; un groupe de réflexion où se côtoient scientifiques, politiques, écrivains, hommes d'affaires, etc..., tous décidés à contribuer au bonheur de l'humanité par le fruit de leurs réflexions... Il y fait la connaissance de Kirk Wateley et les deux cerveaux sympathisent très rapidement. Six mois plus tard, Wilbur Petrie épouse Léa, la sœur aînée de Kirk. Aujourd'hui, les Petrie coulent des jours paisibles à Toronto (Canada). Wilbur Petrie y dirige le Human Reign Museum; un poste qui, épisodiquement, lui permet de participer à des incursions au cœur de territoires encore inexplorés. Seules les compréhensibles angoisses de Léa tracassent le professeur, lorsqu'il séjourne à l'étranger. Il est vrai qu'il lui arrive alors de dormir sous une tente. A son âge!...

Wilbur Petrie : 47 ans

FOR	13	DEX	14	INT	16
CON	12	APP	13	POU	12
TAI	14	SAN	60	EDU	16
PdV	13				

Bonus aux dommages +1D4

Armes	Att.	Dommages
Machette	40%	1D8+1D4

Compétences

Anthropologie 80%; Archéologie 30%; Bibliothèque 70%; Discussion 70%; Ethnologie 30%; Histoire 70%; Linguistique 10%; Occultisme 20%.

Elaine Gibbson

Cette jeune femme est la fille unique d'un célèbre paléontologue anglais assassiné dans des conditions mystérieuses alors qu'il effectuait des recherches dans les Highlands écossais (Cf. *Aventures Effroyables & Etudes Approfondies des Légendes et Traditions/Le Mystère du Loch Feinn* publié par Jeux Descartes). Durement affectée par ce terrible drame, elle trouve tout de même la force nécessaire pour poursuivre ses études à Oxford. Elle y obtient finalement une chaire de professeur. Cinq ans plus tard, elle participe à deux importantes expéditions; l'une en Sibérie, l'autre au Nevada. Elaine Gibbson semble être devenue une femme volontaire et dynamique qui a exorcisé la disparition de son père. Cependant, un choc émotionnel trop violent la plongera dans une profonde déprime...

Elaine Gibbson : 33 ans

FOR	10	DEX	15	INT	15
CON	14	APP	14	POU	11
TAI	12	SAN	55	EDU	15
PdV	13				

Armes	Att.	Dommages
Revolver cal.45	50%	1D10+2



Compétences

Anthropologie 5% ; Archéologie 50% ; Bibliothèque 65% ; Botanique 45% ; Chimie 55% ; Géologie 70% ; Histoire 30% ; Mythe de Cthulhu 20% ; T.O.C. 65% ; Zoologie 70%.

L'invitée surprise

La solution possible au problème du financement de l'expédition se présentera sous la forme d'une superbe jeune femme, chargée du département *Prospections et Placements de Sundawn Chemical*. Cet important groupe pharmaceutique possède des avoirs sur l'ensemble du globe et il est actuellement à la recherche d'une notoriété internationale. Sa participation au financement de l'expédition lui apportera non seulement une importante publicité, mais aussi une fiscalité avantageuse.

Aussi, Sundawn Chemical propose de participer au coût de l'expédition Mellyson à hauteur de 50 000 $. De plus, le sponsor s'engage à fournir gracieusement les produits cosmétiques (protections solaires, crèmes hydratante et antimoustiques) et pharmaceutiques jugés nécessaires. Le montage financier est cependant conditionné par deux conditions sine qua none. Sundawn Chemical réclame des droits sur l'exploitation ultérieure de l'événement (cinéma, livres, etc...) et la participation de l'un de ses représentants à l'aventure éthiopienne. Si Mellyson ne lui en fait pas la proposition, Elena Pazdior se portera elle-même volontaire.

NOTE AU GARDIEN : Le montant des droits est négociable et il sera certainement intéressant de mêler vos Joueurs à ce genre de négociations (Elena Pazdior ne descendra pas en-dessous de 10%). Les Joueurs ne devront pas perdre de vue que ce sponsor est inespéré et que sans lui, l'expédition n'a aucune chance d'être financée.

Toutes les informations ci-dessus sont rigoureusement exactes et vérifiables. Mais cette ravissante créature ne dit pas tout. Elle travaille, en fait, pour Meah. Elle fait partie d'un plan à long terme qui devrait permettre à ce dernier de se débarrasser une fois pour toutes de ces gêneurs de Nightmare Agency.

Elena Pazdior

Fille d'un diplomate suisse et d'une modeste infirmière, elle bénéficie d'une éducation irréprochable et fait son droit à l'université de Yale. C'est une adolescente douée, mais turbulente, qui termine brillament ses études. Elle occupe un premier emploi chez Zender & Sons, un cabinet de conseillers juridiques de Boston. Puis les employeurs se succèdent, au gré de ses ambitions et succès professionnels. En 1935, elle est recrutée par Sundawn Chemical ; l'un des plus gros trusts pharmaceutiques mondiaux.

Son sens des affaires est à la hauteur de ses mensurations : incroyable. A 30 ans, elle possède une impressionnante collection d'amants (en général de jeunes hidalgos rencontrés sur les courts de tennis et qu'elle ne garde que le temps d'un caprice). Cette figure de la Jet-Society bostonienne ne rechigne pas à se montrer à tel gala ou tel tournoi de tennis - un sport qu'elle pratique, d'ailleurs, avec talent.

Son parcours professionnel est exemplaire jusqu'au jour où, rackетté par la mafia, son frère restaurateur lui demande son aide. Pour lui, elle se rend coupable d'un important détournement de fonds. Découverte, elle profite néanmoins d'une surprenante clémence de la part de son employeur.

Elena Pazdior : 35 ans

FOR	12	DEX	14	INT	13
CON	14	APP	16	POU	15
TAI	13	SAN	75	EDU	15
PdV	13				

Armes	Att.	Dommages
Lutte	70%	
Couteau	50%	1D4
Derringer	70%	1D6

Compétences

Bibliothèque 60% ; Comptabilité 70% ; Discussion 50% ; Histoire 30% ; Psychologie 60% ; T.O.C. 65%.

«*Cette femme est merveilleuse !*» (J. Mellyson)

La rencontre d'Elena Pazdior va marquer un tournant décisif dans la vie de Jason Mellyson. Dévoré par une passion incontrôlable, ce dernier annoncera ses fiançailles au retour des autres membres de l'agence Nightmare.



Sundawn Chemical

Le conseil d'administration, qui siège à Genève, est sous la coupe d'un des plus importants groupes financiers allemands. Ce dernier, qui possède 51% des parts, est donc le véritable patron de Sundawn Chemical (et de bien d'autres sociétés encore...).

La chose n'aurait guère d'importance si ses membres n'étaient pas tous, sans exception, acquis à la cause de Meah...

Sundawn Chemical a bien fait de donner une deuxième chance à Mlle Pazdior. Maintenant, il s'agit pour la jeune femme de renvoyer l'ascenseur, sous peine de voir son larcin dénoncé à la justice. Ses ordres sont simples : informer Meah des intentions et agissements des détectives en utilisant certains contacts. Ce que la jeune femme ne sait pas, c'est que Meah ne fait pas grand cas de son existence et que celle-ci sera sacrifiée si l'extermination de Nightmare Agency le nécessite.

Les intentions de Meah n'ont évidemment rien d'altruiste. Favoriser la réalisation de l'expédition Mellyson présente un double intérêt. La participation d'Elena lui permet de noyauter l'agence, de plus, l'expédition constitue une chance inespérée de se débarrasser discrètement de ces éternels empêcheurs de comploter en rond. Qui pourrait bien découvrir leurs cadavres au fin fond de la brousse africaine, sinon les vautours ?

Le vieil hibou quitta péniblement le portail pour se réfugier sur une branche avoisinante. L'aube se levait sur Duluth, renvoyant les nocturnes au bercail. La puissante limousine fit une embardée pour s'engager lentement sur le chemin de la propriété. Ses deux énormes phares découpaient d'inquiétantes ombres parmi les troncs du sous-bois. Harry conclut d'un bâillement une longue route à travers la nuit.

La fragile forme pelotonnée à ses côtés respirait lentement, les traits enfin apaisés. Harry avait toujours manifesté un mélange d'admiration bornée et de crainte respectueuse vis à vis d'Agatha, dont l'intuition et le terrible savoir forçaient le respect. Endormie, elle donnait l'image d'une petite fille perdue dans un conte fantastique où d'infatigables héros luttaient infiniment contre l'avènement d'un règne immonde. "Elle se réveillera bien un jour..." pensa-t-il, tout en jetant un rapide coup d'œil sur la banquette arrière où dormait Patrick. Les secousses provoquées par l'état des routes avaient à maintes reprises réveillé ses blessures. Mais il ne s'en était jamais plaint.

La Cadillac s'arrêta dans un long craquement de gravier. Tandis qu'Harry sortait leurs effets du coffre, il se retourna soudainement sur ses deux amis qui s'extirpaient douloureusement du véhicule. Tous comprirent immédiatement que quelque chose n'allait pas. Les chiens avaient longuement salué leur arrivée, mais pas une lumière n'était venue trouer la sombre façade du manoir. A cette heure-ci, Mellyson devait pourtant déjà être réveillé...

Ils pénétraient dans le hall avec une sourde appréhension, lorsque Patrick remarqua un corps étendu sur les premières marches de l'escalier.

- Agatha!... Harry!... C'est Bridgewater!... Leurs lourdes valises heurtèrent le sol tandis que ceux-ci se précipitaient dans sa direction. Essayez de trouver Jason pendant que je l'examine!...

Tandis qu'Harry fouillait méthodiquement les pièces du rez-de-chaussée, Agatha s'engouffra dans les couloirs du premier étage et remarqua que plusieurs des chambres avaient été occupées. Les efforts de Patrick eurent tôt fait d'aboutir. L'Irlandais se tourna vers lui, marqua un moment de surprise, poussa un rot fortement alcoolisé puis se rendormit en souriant. Agatha apparût en haut des marches de l'escalier et ne saisit pas tout de suite la colère qui semblait avoir gagné Patrick De Saint Yves, mais elle comprit lorsque Steck pénétra dans le hall en annonçant qu'il avait trouvé leur ami Mellyson dans la cuisine, en train de tourner méticuleusement sa cuillère dans un grand bol vide.

Le professeur arriva sur ces entrefaits.

- J'ai quantité de choses à vous raconter...

La journée s'annonçait passionnante...

Mellyson attendit la fin du repas pour prendre la parole. Seule Agatha manquait. Elle avait prétexté une violente migraine, mais personne n'était dupe. L'annonce du mariage du professeur avait blessé la jeune femme, qui n'avait jamais caché un certain faible pour ce dernier.

- Mes amis, il est temps maintenant que je vous explique les raisons du désordre que vous avez pu constater. J'ai profité de votre absence pour fignoler un projet dont l'idée m'est venue alors que j'entreprenais des recherches sur la Clavicule de Salomon. Les yeux du professeur brillaient d'une incroyable excitation. Avez-vous jamais entendu parler de la légende des Géants de l'Omo?

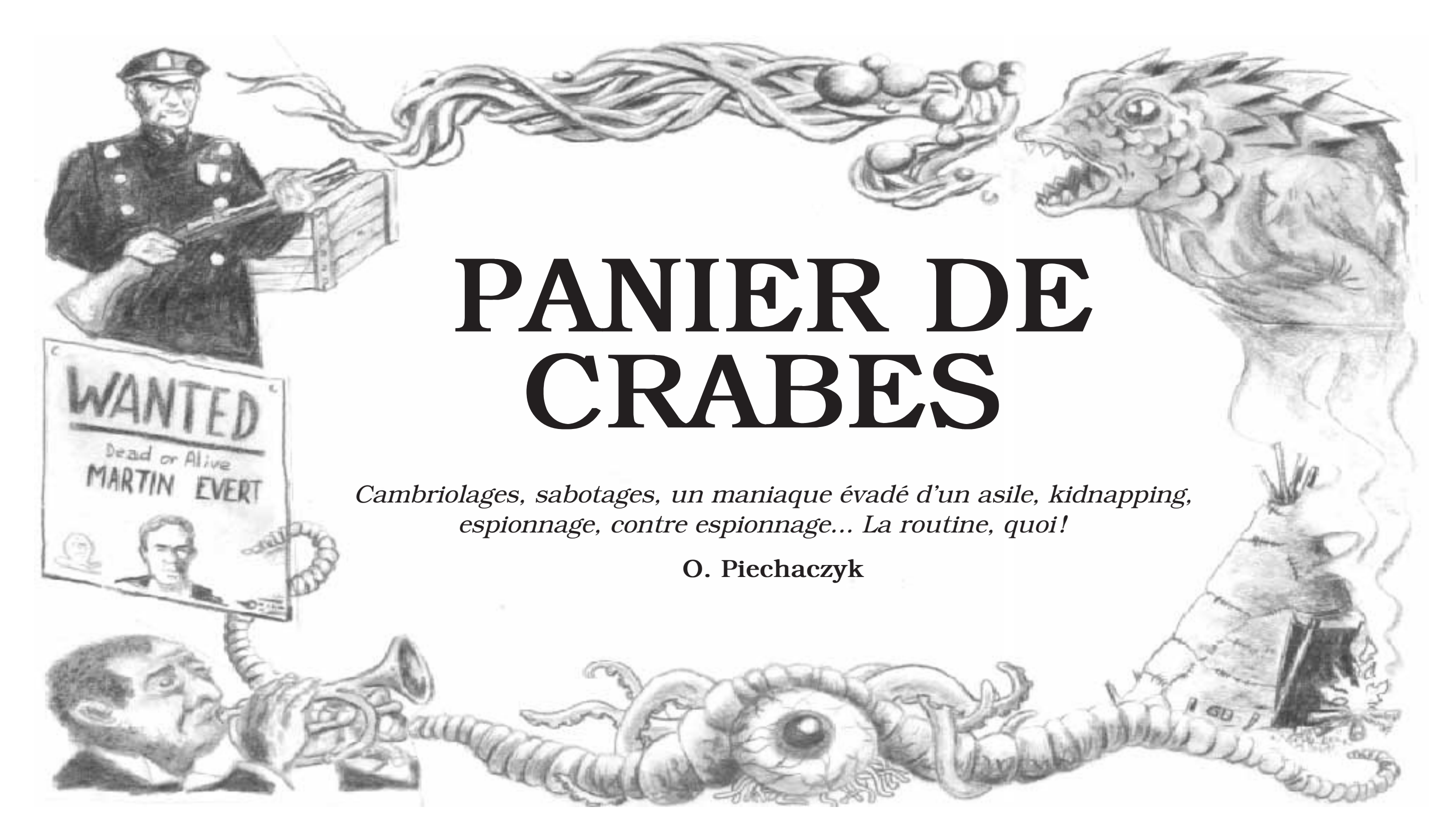
L'attention d'Harry se porta rapidement sur le contenu de son assiette.

- Tu fais sans doute allusion aux fils présumés de Salomon? lui répondit Patrick.

- C'est bien de cela qu'il s'agit, reprit le professeur. De nombreuses références y sont faites dans l'Ancien Testament, la Torah et d'autres ouvrages de notre bibliothèque. Ceux-ci laissent supposer que ces géants se seraient réfugiés dans une partie reculée de la Rift Valley. Plus précisément la vallée de l'Omo. Cette région est à l'Ethiopie ce que la vallée du Nil est à l'Egypte; giboyeuse et fertile, elle est également le berceau de quantité de croyances. Personne jusqu'ici n'a rencontré les tribus supposées habiter cet endroit pour la bonne et simple raison que personne n'y a mis les pieds! Vous voyez où je veux en venir? Le coût d'une telle expédition devrait se situer aux alentours de 100 000 $. J'en ai déjà trouvé la moitié. Pour le reste, j'ai consulté Morgenduft et il a sa petite idée; la vente aux enchères de quelques pièces de notre «collection privée». Alors, qu'est-ce que vous en dites?

La réponse fut sans surprise. Quel plus beau cadeau de mariage auraient-ils bien pu offrir au professeur?

I'VE HAD A DREAM, I.A.Morgenduft



PANIER DE CRABES

Cambriolages, sabotages, un maniaque évadé d'un asile, kidnapping, espionnage, contre espionnage... La routine, quoi!

O. Piechaczyk

AVERTISSEMENT AU GARDIEN

Ce scénario est une véritable avalanche d'événements susceptibles de déstabiliser la sérénité d'une armée de moines tibétains. Mais les détectives de Nightmare Agency en ont vu d'autres... Ne soyez pas trop directif, mais arrangez-vous pour que la chronologie des événements soit respectée tout en laissant croire à vos Joueurs qu'ils maîtrisent la destinée de leurs personnages.

DIMANCHE 20 JUIN 1937

«Hummmm, hummmm.» (S. Luccini)

Exceptés Morgenduft (qui expédie les affaires courrantes à Boston) et Elena Pazdior (partie depuis quelques jours pour Boston afin de régler certains problèmes inhérents à la préparation de l'expédition en Ethiopie) tout le monde sera présent au manoir en cette fin juin. Chuck, arrivé la veille en compagnie de Salvatore, sera dans tous ses états. Arborant la tronche des grands jours, il affichera son humeur massacrante comme d'autres affichent leur militantisme politique. Tout l'énervera : aussi bien les préparatifs de l'expédition que ceux du mariage d'Elena et Jason prévu pour le 4 juillet. Et ce ne seront pas les quelques jours à venir qui vont le calmer, au contraire, bien au contraire...

La journée sera magnifique et le lac tempérera la chaleur déjà estivale. Rien ne viendra troubler le farniente des membres de Nightmare Agency dans leur retraite dorée.

Durant la nuit, aux alentours de trois heures du matin, les détectives réussissant un jet sous Ecouter, seront réveillés par les aboiements intempestifs des chiens. Un jet réussi sous T.O.C. depuis l'une des fenêtres donnant sur l'arrière du manoir, permettra d'apercevoir deux silhouettes courir en direction du lac. Dans le parc, un jet réussi sous T.O.C. permettra de découvrir des traces de pas conduisant au pied du manoir. Une échelle de corde accrochée à un grappin a atteint l'une des fenêtres du premier étage. La fenêtre (fermée) a été fracturée, mais pas ouverte; signe que les malfaiteurs ont été surpris dans leur tâche. Les traces seront trop peu nombreuses pour pouvoir suivre une piste. Par contre, si les chiens sont lâchés, ceux-ci fonceront vers l'embarcadère. Tout portera à croire (à raison) que les cambrioleurs ont pris la fuite par le lac...

LUNDI 21 JUIN 1937

«I don't like monday» (H. Steck)

Pour ce premier jour de l'été, le soleil sera au rendez-vous. La promiscuité du lac n'atténuera presque plus la chaleur qui atteindra 30 c en milieu de journée.

Dans la matinée, les détectives recevront un appel téléphonique de Morgenduft leur apprenant que l'agence a été cambriolée durant le week-end. Toutes les notes concernant les enquêtes de ces derniers mois ont disparu. Si les détectives décident de porter plainte, c'est évidemment le lieutenant Parkinson qui sera chargé de l'enquête.

A peine remis de leur émotion, les détectives apprendront par la radio qu'un dangereux malade mental vient de s'évader de l'asile de Minneapolis. L'individu a tué trois personnes lors de son évasion (deux infirmiers et un automobiliste dont il a volé le véhicule).

NOTE AU GARDIEN : L'identité du malade va dépendre de la façon dont s'est déroulé le scénario *Qui part à la Chasse*. Il s'agira de Dino Francetti si ce dernier a survécu aux événements et d'un certain Maxwell Silverhammer (ça ne s'invente pas!) dans le cas contraire. Cette particularité scénaristique nous oblige donc à détailler les deux personnages. Par la suite, nous appellerons ce PNJ en toute simplicité «le dément».

Dino Francetti

Après son arrestation, il a été suivi par différents psychiatre avant d'être interné à l'hopital psychiatrique de Minneapolis. Les six mois qu'il y a passés n'ont évidemment pas arrangé son esprit définitivement malade. La seule conséquence de son internement est un changement radical dans son «look». Mettant toute son énergie à changer d'apparence, il a perdu une douzaine de kilos, changé de coiffure, teint ses cheveux, arborant maintenant un roux flamboyant, et s'est laissé pousser une barbe qu'il a teinte de la même couleur (la folie a ses limites!). Pour reconnaître l'individu, les détectives devront réussir un jet sous la moitié de leur compétence en T.O.C. (n'oublions pas qu'il n'auront pas été longtemps en sa présence).

Maxwell Silverhammer

Agé d'une trentaine d'années, sa description est la même que celle de Francetti «relooké», à une petite différence près : les yeux. Ceux de Silverhammer sont gris clair, ce qui lui donne un regard froid comme l'acier.

Le dément (Francetti/Silverhammer) : 30 ans

FOR	11	DEX	16	INT	18
CON	12	APP	12	POU	20/16
TAI	9	SAN	0	EDU	10
PdV	11 (9 après l'accident)				

Armes	Att.	Dommages
Revolver 7.65	70%	1D8
Fusil de chasse	50%	2D6
Cran d'arrêt	80%	1D4
Poings	65%	1D3
Pieds	55%	1D6
Tête	45%	1D4
Lutte	45%	
Objets Contondants	55%/65%	selon l'objet
Objets Tranchants	55%/65%	selon l'objet

Compétences

Bibliothèque 60%; Camouflage 80%; Conduire Automobile 60%; Discrétion 80%; Discussion 40%; Ecouter 60%; Esquiver 40%; Lancer 50%; Lire/Ecrire Anglais 75%; Mythe de Cthulhu 65% (0%); Psychologie 70%; Se Cacher 70%; Suivre une piste 50%; T.O.C. 50%.

Sorts (uniquement si le dément est Francetti)

Création de portail; Enchanter un Objet; Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse; Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel.

Minneapolis
L'asile d'aliénés

Les détectives y seront reçus par le docteur Rollins. Duluth est distant d'à peu près 250 km de Minneapolis, il faudra compter la journée pour s'y rendre, rencontrer le docteur Rollins et revenir. Le psychiatre ne divulguera des informations sur l'évadé que si les détectives réussissent un jet sous Crédit. Comme la plupart des Américains qui lisent les journaux, Rollins sera au courant des «frasques» d'Agatha, et considérant que la police se charge de l'affaire ne verra pas pourquoi les détectives viennent lui demander des informations. Si le jet sous Crédit est réussi, il se piquera au jeu des détectives, leur apprenant l'identité de l'évadé. Il ajoutera que ce dernier est un psychopathe violent et sadique. Comme tous les psychopathes, l'individu cache magnifiquement bien son jeu et rien, de prime abord, ne permet de discerner en lui un fou dangereux.

La police locale

Le lieutenant Bagon est chargé de l'affaire. Inutile de faire le moindre jet avec ce policier alter-ego de Parkinson. Il manifeste le plus grand mépris pour ceux qui marchent sur ses plates-bandes en général, et pour Nightmare en particulier. Il cloturera l'entretien par «*Ca m'étonne pas qu'une bande de cinglés comme vous courent après un autre cinglé!*».

Le Minneapolis Tribune

Ethan Cone, journaliste au Minneapolis Tribune, se fera quant à lui une joie de rencontrer les représentants de Nightmare Agency. Reniflant le scoop, il leur collera aux basques dès que ces derniers auront pris contact avec le journal. Cone prétendra détenir certaines informations sur le dément. En fait, il ne sait rien de plus que ce que la presse a déjà publié, mais fera tout pour soutirer la moindre information aux détectives. Il fera feu de tout bois. Le seul fait que Nightmare a acheté un manoir à Duluth et en a fait un lieu de villégiature, constituera la base d'un article conséquent.

Ethan Cone

Jeune journaliste au Minneapolis Tribune, il est à la recherche permanente du scoop. Réputé pour sa ténacité lorsqu'il couvre un événement ou qu'il mène une investigation journalistique, il a été surnommé «Le Caméléon» par ses collègues à cause de son goût immodéré pour les déguisement et sa capacité à se fondre dans le milieu où il mène son enquête. Il a suivi dans la presse quelques affaires où les noms de Nightmare et de certains de ses membres étaient cités. Dernièrement, la campagne menée par la fausse Agatha Jones l'a passionné. Tomber nez à nez sur les détectives de Nightmare Agency est pour lui un don du ciel.

Ethan Cone : 28 ans

FOR	10	DEX	12	INT	14
CON	12	APP	13	POU	14
TAI	12	SAN	70	EDU	13
PdV	12				

Armes	Att.	Dommages
Poing	65%	1D3
Pied	45%	1D6
Tête	45%	1D4
Batte	45%	1D8
Autom. cal.22	30%	1D6

Compétences

Baratin 65%; Bibliothèque 60%; Camouflage 45%; Conduire Automobile 50%; Dessiner une Carte 50%; Discrétion 65%; Discussion 55%; Droit 45%; Ecouter 65%; Eloquence 55%; Grimper 55%; Lancer 40%; Marchandage 40%; Nager 40%; Photographie 55%; Premiers Soins 40%; Psychologie 30%; Sauter 40%; Se Cacher 60%; Suivre une Piste 30%; T.O.C. 55%.

«*Ne nous alarmons pas!*» (J. Mellyson)

Dans la soirée, après le dîner, alors que tout semblera calme, les détectives réussissant un jet sous Ecouter pourront entendre l'écho de rafales d'armes automatiques. En sortant dans le parc et en réussissant un second jet sous Ecouter, ils les entendront à nouveau. Portées par une brise venant du lac, il sera délicat d'en situer la source.

Echaudés par les événements de la nuit précédente, et sans doute en proie à une légère paranoïa, les détectives décideront peut-être de lâcher quelques chiens dans le parc durant la nuit, histoire d'éloigner les indiscrets. Quoiqu'il en soit, rien ne viendra troubler leur sommeil durant cette nuit du 21 au 22 juin.

MARDI 22 JUIN 1937

«*Il est des réveils difficiles*» (L. Bridgewater)

Si les chiens ont été lâchés dans la propriété durant la nuit, aucun d'eux ne viendra saluer les détectives à leur apparition sur le perron. Et pour cause. Leurs corps seront rapidement découverts, non loin du manoir. La réussite d'un jet sous T.O.C. permettra la découverte de restes de boulettes de viande. La respiration des chiens étant trés faible, il faudra réussir un jet sous Premiers Soins pour ne pas les croire mortes. Si le jet est réussi, il apparaîtra que les pauvres bêtes n'ont été que droguées. Un jet réussi sous Chimie puis sous Pharmacologie confirmera cette hypothèse, mais nécessitera du matériel et du temps (une demi-journée).

Comme la veille, peu de traces seront discernables. En réussissant un jet sous T.O.C., puis un jet sous Suivre Une Piste, les détectives auront la certitude que plusieurs individus étaient présents. Aucune tentative d'effraction ne sera constatée sur les portes et les fenêtres du manoir. Alors, à quoi rime cette mise en scène macabre?

Si l'un des détectives pense à vérifier les voitures garées dans l'ancienne grange, un jet réussi sous Mécanique révélera que les freins de tous les véhicules ont été sabotés. Leur réparation nécessitera la réussite de deux jets sous Mécanique et une journée de travail. Si personne ne songe à vérifier l'état des voitures. Les détectives ne prendront conscience de leur oubli qu'au volant de l'une d'elles. C'est à dire un peu tard...

NOTE AU GARDIEN : Si le cas se produit, faites effectuer des jets sous Conduire Automobile pour savoir si le conducteur du véhicule saboté réussit à s'en sortir sans trop de casse dès lors que celui-ci utilisera les freins. Dans un élan de générosité, vous pouvez toujours faire effectuer un jet sous Chance, si vous considérez que la situation est vraiment catastrophique. A vous de voir.

S'ils essaient de téléphoner, les détectives n'obtiendront aucune tonalité en décrochant l'appareil. La ligne aura été coupée durant la nuit. En suivant le câble du téléphone à l'extérieur du manoir, ils arriveront devant un poteau mis à terre. Le câble est coupé. Le sabotage ne fera aucun doute. Il sera impossible de rétablir la ligne sans le concours de la compagnie du téléphone à Duluth.

Le ciel, si clément durant les derniers jours, se couvrira d'énormes cumulo-nimbus durant la matinée et de violents orages ne tarderont pas à éclater sur la région, rendant toute investigation sur le terrain particulièrement difficile. Les pluies diluviennes rafraîchiront l'air mais effaceront les pistes hypothétiques. Prendre le volant dans ces conditions pourra s'avérer dangereux, surtout avec une voiture sabotée...

«*Ca grouille!*» (C. Byrne)

Une menace plane sur le manoir et la propriété. Menace à laquelle, les détectives ne seront certainement pas insensibles. Mais d'où vient-elle? Et pourquoi? Les réponses sont multiples. Tout d'abord, l'existence même de Nightmare Agency commence à agacer sérieusement les services secrets nazis. Non seulement l'agence a le tort d'exister, mais de plus elle détient des informations capables de ralentir, voire même de contrecarrer, les plans d'expansion du nazisme. Ne pas alarmer l'opinion mondiale et continuer à l'endormir avec de vagues accords (ce sera le cas à Munich en 1938), constitue l'une des priorités du «Nouvel Ordre». Un «Nouvel Ordre» qui par ailleurs, ne se contentera pas d'une dimension internationale, mais cosmique, grâce à «l'intervention» de Yog-Sothoth. Or, il semble que Nightmare Agency en ait eu vent et soit également intervenu sur ce terrain. Comparer l'agence à une poudrière dans laquelle Elmer Food tente d'allumer un briquet pour y voir plus clair serait un euphémisme.

Trois hommes de terrain ont été envoyés à Duluth afin de récupérer des documents dérobés par Nightmare, ainsi que la Clavicule de Salomon. Pendant ce temps, une autre équipe s'est chargée des bureaux de l'agence à Boston. Si les détectives n'ont pas pris des mesures de sécurité concernant les papiers récupérés par Dakota ou certains autres documents trouvés à Paris ou à One Tree Peak (New Mex.), les Allemands se feront une joie de les faire disparaître. Il en ira de même pour la Clavicule de Salomon.

Mais le danger vient également de Minneapolis et s'appelle Francetti (ou Silverhammer). Et cette menace n'est pas négligeable!

NOTE AU GARDIEN : Les incidents avec le dément ne seront que fortuits s'il s'agit de Silverhammer. La faute à «pas de chance!» (faut bien se rattraper, des fois). Durant la nuit, le dément en fuite à bord d'une voiture volée, est tombé en panne sèche entre Minneapolis et Duluth. Feignant l'accident, il a réussit à faire stopper un camionneur de Minneapolis dont la charité lui a été fatale. Le corps atrocement mutilé a été retrouvé en début de matinée, à proximité de la voiture volée, par une patrouille de police. Ayant repris la route à bord du camion volé, le fuyard a perdu le contrôle de son véhicule à cause de l'orage. L'accident a eu lieu à un kilomètre du manoir. Sorti de route, le camion fou est venu percuter un arbre. Le dément s'en est sorti avec une coupure au front, impressionnante mais peu grave. Sous la pluie battante il apparaîtra au manoir, le visage couvert de sang et trempé. Il racontera son accident en se faisant passer pour Joël Birnbaum, chauffeur routier. Il prétendra venir de Minneapolis et se rendre avec son chargement vers Thunder Bay au Canada. Un jet réussi sous Premier Soins permettra de cautériser la plaie. Si les détectives lui demandent ce qu'il transportait, il répondra du tac au tac qu'il s'agit de matériel de pêche. Il n'aura aucun papier d'identité sur lui et supposera avoir perdu son portefeuille dans l'accident ou durant le trajet jusqu'au manoir.

Le téléphone étant coupé, il sera impossible de vérifier l'identé du routier. Par contre, si les détectives se rendent sur les lieux de l'accident, ils constateront que le camion ne recèle aucune marchandise. S'il est questionné à ce sujet, le dément expliquera qu'en réalité, il allait chercher un chargement d'alcool de contrebande à la frontière canadienne. La prohibition a pris fin depuis sept ans mais le trafic n'a pas cessé pour autant : l'explication du chauffeur est donc tout à fait probable. Encore sous le choc, il demandera s'il peut s'allonger quelque part. Une fois seul, il s'endormira, l'air épuisé et complètement inoffensif.

Une fois seul, le dément échafaudera un plan afin d'assouvir sa vengeance s'il s'agit de Francetti, ou sa soif de meurtres s'il s'agit de Silverhammer. L'un comme l'autre n'aura aucun lien avec les espions nazis et ne sera absolument pas au courant de l'opération que mènent ces derniers.Ce PNJ devra la jouer fine. Il lui faudra endormir la méfiance des détectives, et se remettre de sa fatigue et de sa blessure, avant de passer à l'action. Une fois ces conditions remplies, il attendra de se trouver seul avec l'un des détectives pour tenter de l'assassiner et cacher le corps.

En fin d'après-midi, alors que des orages éclateront de plus belle, les détectives réussissant un jet sous Ecouter pourront entendre un message diffusé par la station de radio de Duluth :

- WKLD, il est 17 heures. Nos informations avec Nelson Paisley!

- Bonjour! Sur la piste du tueur fou. L'aliéné qui s'est échappé hier matin de l'asile de Minneapolis en tuant trois personnes, a encore frappé. La voiture, volée à l'une de ses victimes lors de son évasion, a été retrouvée ce matin entre Minneapolis et Duluth. Non loin du véhicule, la police a découvert le corps d'un homme massacré à coups de cric. Il s'agit d'un certain Sam Conway, chauffeur routier à Minneapolis. Nous vous rappelons que...

Un coup de tonnerre tout proche mettra fin à la diffusion. L'électricité sera coupée, plongeant le manoir dans la pénombre orageuse.

Si les informations de la radio n'ont pas été entendues pour une raison ou pour une autre, la tâche du dément en sera d'autant plus facilitée.

S'il se sent découvert et en danger, le dément fera tout pour s'enfuir, n'hésitant pas à se jeter à travers une fenêtre si besoin est (un jet réussi sous Sauter sera tout de même nécessaire pour vérifier qu'il ne se coupe pas). S'il parvient à prendre la fuite, il réapparaîtra pour tenter de frapper au moment où on l'attendra le moins.

«*Ils sont combien ?*» (P. De St Yves)

Profitant de la panne d'électricité et peut-être de l'agitation due à la présence du malade mental dans le manoir, les trois espions allemands ne vont pas tarder à passer à l'action. Leur plan est de s'emparer d'un membre de Nightmare Agency pour l'échanger contre les documents et la Clavicule de Salomon.

Planqués à proximité du manoir, ils interviendront dès qu'ils auront repéré l'un des détectives isolé dans une pièce du rez-de-chaussée, ou seul dans le parc. Les espions utiliseront de petites pointes enduites d'un dérivé de curare, et projetées grâce à une sarbacane, pour paralyser la victime du kidnapping. Cette dernière gardera toutes ses capacités mentales, mais se retrouvera rapidement dans l'impossibilité d'utiliser ses fonctions motrices. Elle reconnaîtra certainement (avec horreur) les deux hommes en combinaison de plongée qui se rueront sur elle : Ernst Schlenker et Friedrich Becker (Cf. *Le Doute d'une Ombre* et *Rififi à Paname*). Ils l'emporteront sans ménagement à travers le parc en direction du lac. Arrivés à l'embarcadère, le «colis» sera réceptionné dans un canot pneumatique par un troisième homme en combinaison : Hans Winter (Cf. *Le Doute d'une Ombre et Rififi à Paname*).

NOTE AU GARDIEN : Bien évidemment, s'il était arrivé malheur à l'un de ces trois hommes au cours d'un scénario précédent, il aura immédiatement été remplacé par un collègue tout aussi performant.

Les agents du Nouvel Ordre

	E.S.	F.B.	H.W.
FOR	9	16	21
CON	9	16	21
TAI	9	16	19
DEX	17	11	10
APP	8	8	4
SAN	35	40	9
INT	17	7	6
POU	16	14	10
EDU	14	7	0
PdV	9	16	20
Bonus aux Dommages		+1D4	+1D6

Ernst Schlenker : 37 ans

Armes	Att.	Dommages
Lutte	50%	
Couteau	65%	1D4+2
Poignard	65%	1D6
Petit Couteau	65%	1D4
Tisonnier	55%	1D8
Autom. cal.7.65	60%	1D8

Compétences

Bibliothèque 65%; Camouflage 65%; Dessiner une Carte 65%; Discrétion 60%; Ecouter 60%; Esquiver 55%; Grimper 45%; Histoire 60%. Lancer 70%; Lire/Ecrire Anglais 70%; Monter à Cheval 60%; Mythe de Cthulhu 40%; Occultisme 35%; Parler Anglais 80%; Pickpocket 60%; Psychologie 50%; Sauter 40%; Se Cacher 45%; Suivre une Piste 45%; T.O.C. 65%.



Les agents du Nouvel Ordre passent à l'offensive...

Friedrich Becker : 28 ans

Armes	Att.	Dommages
Grenade	60%	3D6
Dynamite	60%	5D6
Poings	65%	1D3+1D4
Pieds	50%	1D6+1D4
Tête	40%	1D4+1D4
Lutte	30%	
Couteau	35%	1D4+2+1D4
Autom. cal.32	30%	1D8

Compétences

Confection Explosifs 70%; Discrétion 50%; Ecouter 45%; Esquiver 30%; Lancer 60%; Lire/Ecrire Anglais 40%; Mécanique 55%; Mythe de Cthulhu 40%; Parler Anglais 35%; Se Cacher 50%; T.O.C. 55%.

Hans Winter : 30 ans

Armes	Att.	Dommages
Poings	65%	1D3+1D6
Pieds	50%	1D6+1D6
Tête	45%	1D4+1D6
Tisonnier	55%	1D8+1D6
Poignard	55%	1D4+2+1D6
Lutte	50%	Ecrasement *

* La victime perdra 1D2 points de Vie par round tant qu'elle n'aura pas réussi à se dégager de l'étreinte du colosse.

Compétences

Botanique 30%; Ecouter 40%; Grimper 65%; Mythe de Cthulhu 20%; Sauter 50%.

Sorts

Appeler Partas.

Les détectives devront réussir un jet sous Ecouter afin d'entendre un bruit de moteur en provenance du lac (les Allemands, qui jusqu'ici ont utilisé des rames pour se déplacer sur l'eau, utiliseront le moteur de leur canot pneumatique pour fuir rapidement). En se rendant sur place, ils découvriront un morceau d'étoffe accroché à l'embarcadère. Le tissu provient des vêtements portés par la personne kidnappée. Un jet réussi sous T.O.C. permettra d'appercevoir dans la lumière crue d'un éclair lointain, le bateau s'éloignant à la surface du lac, déjà hors de portée...

Il n'arrivera rien à votre ami si vous suivez ces instructions à la lettre. Attendez minuit sans rien tenter, puis rendez-vous sur l'embarcadère, guettez le signal lumineux et dirigez-vous vers lui. N'oubliez pas d'emporter les documents dérobés en Angleterre par Mr Jones, ainsi que l'objet. N'envoyez qu'un émissaire et sans arme. Si l'une de ces instructions n'était pas respectée, nous nous verrlons dans l'obligation de tuer notre otage.

La réussite d'un jet sous T.O.C. permettra de remarquer une silhouette humaine se tenant entre les arbres, à une centaine de mètres de l'embarcadère. S'ils interpellent l'individu, ouvrent le feu dans sa direction ou se ruent vers lui, ce dernier disparaîtra. Sur place, la réussite d'un jet sous T.O.C. permettra de noter la présence de traces de chaussures de marche de type «rangers» dans le sol détrempé. Il faudra ensuite réussir un jet sous Suivre une Piste pour apercevoir d'autres traces. Toutes mènent au lac.

La pluie aura cessé de tomber et du lac, comme des berges détrempées, s'élèvera un brouillard dense réduisant la visibilité à quelques mètres. Le psychopathe en cavale, qui a suivi tous les faits et gestes des détectives, choisira cet instant pour porter son premier coup. Son action sera fulgurante : attaquant par derrière, il bondira du brouillard et assènera un violent coup d'une branche arrachée à un arbre sur la tête du détective le plus isolé du groupe. Il tentera ensuite de s'emparer de son arme. Les autres détectives auront intérêt à réagir très vite pour qu'il n'en fasse pas usage. S'il se sent menacé, le dément disparaîtra dans le brouillard aussi rapidement qu'il en sera sorti. Le manque de visibilité interdira toute poursuite des kidnappeurs sur le lac. De retour au manoir, les détectives trouveront la porte grande ouverte (même s'ils avaient pris soin de la fermer en sortant). Sur le carrelage du hall repose une feuille de papier manuscrite :

De toute évidence les détectives n'auront pas d'autre choix que d'attendre minuit. Le brouillard se lèvera vers 23 heures, faisant place à une brume habituelle sur le lac.

MERCREDI 23 JUIN 1937

«*Quand faut s'mouiller...*» (L. Bridgewater)

Des signaux lumineux naîtront sur la surface du lac à l'heure dite. Les détectives devront donc mettre un canot à l'eau (si ce n'est déjà fait) et se diriger, à travers la brume, vers la source des signaux lumineux. Au bout d'une vingtaine de minutes, l'embarcation arrivera en vue de l'une des petites îles émergeant du lac. Si les détectives ont décidé de se rendre à l'invitation lacustre à plusieurs, ils devront réussir un jet sous Se Cacher ou Camouflage (sous des couvertures ou une bâche) pour passer inaperçus au fond du canot.

A une vingtaine de mètres de la rive, une voix ordonnera de s'arrêter et de montrer les documents et l'objet dans le halo lumineux dispensé par une puissante lampe torche. Un jet réussi sous Ecouter puis sous Idée, permettra de se souvenir de la voix d'Ernst Schlenker. A ce moment, l'otage apparaîtra sur l'île, devant la lumière, ficelé et bien en vue. La voix commandera alors de se pencher à bâbord et de mettre la rançon dans un sac étanche tendu subittement par un homme-grenouille. Une fois la rançon récupérée, le plongeur fermera le sac et disparaîtra dans les eaux ténébreuses du lac. Quelques secondes plus tard, tout détective réussissant un jet réussi sous Ecouter permettra d'entendre un choc sur le fond du canot. L'oreile collée au plancher, il faudra à nouveau réussir un jet sous Ecouter pour distinguer le «tic-tac» significatif d'une horloge. Vingt secondes plus tard, la coque explosera. Si le (ou les) détective(s) présent(s) à

bord de l'embarcation n'a rien entendu, il devra réussir un jet sous Chance pour ne pas subir 1D3 points de dommages lors de l'explosion.

NOTE AU GARDIEN : La charge placée par le plongeur est juste suffisante pour couler l'embarcation. Une charge trop importante aurait mis la vie du plongeur en danger.

Une fois à l'eau, le (ou les) détective(s) devra réussir un jet sous Nager pour gagner le rivage. A peine aura-t-il pied, que des rafales d'armes automatiques éclateront sur sa droite. Des coups de feu sporadiques répondront aux rafales, depuis la gauche de l'île. Pris entre deux feux, le détective devra réussir un jet sous T.O.C. pour apercevoir des formes s'enfuir à bord d'un canot sur sa gauche, abandonnant une masse sur le sol (l'otage assomé). Les plongeurs allemands sauteront dans leur canot, feront démarrer le moteur et s'enfuiront vers l'ouest.

Jeux sans frontières

De l'île, des coups de feu accompagneront les bruits d'une poursuite. Cinq silhouettes sombres, arme au poing débouleront sur la berge et encercleront rapidement les détectives. Sous la menace de leurs armes, ils leur ordonneront de ne plus bouger. A cet instant, un coup de feu partira du canot des Allemands et atteindra l'un des nouveaux arrivants. Comprenant leur erreur, les hommes du commando se jetteront aussitôt au sol. Leur chef (apparemment) ordonnera à ses hommes de regagner leur canot pour poursuivre les fuyards. Il demandera ensuite aux détectives s'ils peuvent prévenir leurs collègues restés à l'embarcadère que les ravisseurs s'enfuient vers le Canada, dans le but de les prendre en tenaille entre la rive et le lac.

L'homme en tenue de camouflage et le visage barbouillé de cirage fera montre d'une autorité peu commune. Un jet réussi sous Linguistique ou Idée permettra de déceler un léger accent canadien dans les quelques phrases courtes qu'il aboie. Il ne se présentera pas, se contentant de dire «*Appelez-moi Azed*», puis foncera vers le canot où l'attendent déjà ses hommes. Si les détectives veulent se joindre à Azed et ses hommes, il restera deux places dans le canot.

Comment faire pour prévenir les détectives restés sur l'embarcadère? La seule solution consistera à utiliser la lampe abandonnée par les ravisseurs pour émettre des signaux en morse.

NOTE AU GARDIEN : Mellyson, Steck ou Bridgewater pourront avoir des réminiscences de leurs cours de morse lors de leur séjour, sous les drapeaux. Nous considérerons qu'ils peuvent envoyer un message avec très peu de lettres. Un message du genre «GO TO CAN» ou «TO CANA» peut être émis sans problème. Au delà, ils n'auront que 30% de chance de trouver les codes correspondant aux lettres. Ceci est valable pour l'émetteur, mais l'est aussi pour le récepteur sur l'embarcadère. Il ne suffit pas de bien comprendre les lettres, encore faut-il comprendre leur signification.

Schlenker, Becker et Winter tenteront de gagner la frontière canadienne. Equipé d'un moteur hors bord, leur canot mettra tout de même un bonne demi-heure pour y parvenir.

Y'en aura pour tout le monde

Les détectives restés à terre auront pu entendre des coups de feu au lointain, mais même avec une paire de jumelles puissantes, il leur aura été impossible de voir quoi que ce soit. S'ils ont reçu et compris le message en morse, ils n'auront d'autre choix que d'utiliser l'un des véhicules sabotés pour emprunter la route qui longe le nord du lac sur à peu près deux cents kilomètres avant de traverser la frontière canadienne. Espérons qu'ils en auront réparé au moins un, sinon...

S'il est encore en vie, le dément profitera du passage du véhicule pour lancer une pierre (ou tirer, s'il a pu s'emparer d'une arme à feu) à travers le parebrise. Paniqué par la projection de débris de verre, le conducteur devra réussir un jet sous Conduire Automobile pour ne pas perdre le contrôle de son véhicule.

- Si le conducteur reste maître de son véhicule, les occupants de la voiture réussissant un jet sous T.O.C. apercevront la silhouette du maniaque dans la lumière des phares, sur le bord de la route. S'ils s'arrêtent et descendent du véhicule, ce dernier prendra la fuite dans les bois. Le mieux sera d'attendre tranquillement l'arrivée du dément, en faisant le mort...
- Si le conducteur perd le contrôle de son véhicule, un jet réussi sous Chance pourra minimiser l'accident : un talus providentiel arrêtera la voiture sans plus de casse que de la tôle froissée, lui permettant de manœuvrer en marche arrière. Si le jet est râté, le véhicule sera réduit à une bouillie métallique d'où s'échappera aussitôt un important flot d'essence. Un jet sous 5x CON déterminera, pour chacun des occupants du véhicule, s'ils sont sonnés (en cas de réussite) ou inconscients (en cas d'échec). Dans les deux cas, le dément ne restera pas inactif : il bondira sur eux, une lourde branche (ou l'arme dérobée) à la main. Ceux qui seront sonnés ne pourront rien faire d'autre que Parer ou Esquiver, quant aux autres... N'hésitez pas à accentuer le côté désespéré de la situation dans laquelle se trouvent les détectives. Faites-vous plaisir. Attendez le dernier moment pour les tirer d'une fin atroce. Le dément sera mis en fuite par l'arrivée providentielle d'un autre véhicule, conduit par Ethan Cone. Ce dernier, en planque depuis la veille à la sortie de la propriété, filait les détectives lorsqu'il a aperçu leur voiture faire une embardée. Il portera main forte aux détectives (si besoin est) et se fera une joie de les conduire où ils le désirent. A partir de cet instant, le journaliste de Minneapolis s'imaginera déjà avec le Pulitzer (prix récompensant les meilleurs articles de l'année, l'Oscar du journalisme) en poche.

Le véhicule accidenté explosera au moment où le groupe quittera les lieux. Evidemment.

«*Un peu de décence, merde!*» (A. Jones)

Reprenant la route, pendant une dizaine de kilomètres, les détectives devront réussir un jet sous Dessiner une Carte puis sous Idée pour estimer le point de chute des Allemands. Malgré la marge d'erreur, si les jets sont réussis (par la même personne) un jet réussi sous T.O.C., permettra d'appercevoir (à travers les pins) une embarcation sur le lac, à une centaine de mètres de la rive. Les détectives auront alors le temps de descendre vers la plage en contrebas de la route et se mettre en embuscade derrière les arbres.

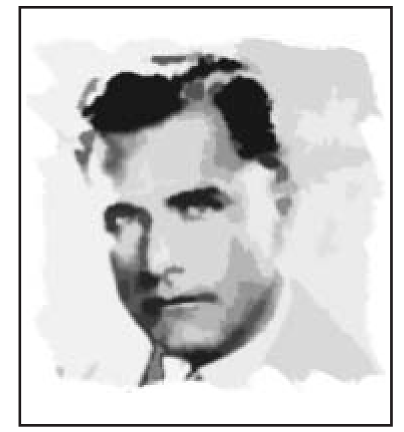
Quelques minutes plus tard, le canot accostera. A ce moment là, tout détective réussissant un jet sous Ecouter pourra entendre des ordres échangés dans en allemand. Dès l'intervention des détectives, les Allemands tenteront de remettre leur embarcation à l'eau ou de fuir en nageant (Becker portant le sac contenant les documents et la Clavicule de Salomon). Dans leur fuite, ils seront pris à revers par le canot d'Azed et de ses hommes. Quelques coups de feu seront échangés, mais les Allemands se rendront rapidement. Souhaitons que les détectives embusqués sur la plage ne commettront pas l'erreur de tirer sur le second canot. En réponse, ils essuieront une ou deux rafales d'armes automatiques, avant qu'un homme n'ordonne de cesser le feu et ne les prévienne qu'ils sont de leur côté.

NOTE AU GARDIEN : Si la remise de la rançon a été jouée en l'absence des Joueurs restés sur l'embarcadère (ce que nous ne saurions que trop vous conseiller), l'apparition d'un second canot risque fort de les inquiéter.

Le temps des explications

Une fois les Allemands maîtrisés, Azed les fera embarquer sur son canot et les placera sous la garde de ses hommes. Quant au sac, il s'en emparera et refusera de le rendre aux détectives. Nul doute que ces derniers protesteront vivement, mais, peu diplomate, Azed leur déconseillera de faire usage de leurs armes s'ils tiennent à la vie. Seuls la réussite d'un jet sous Discussion ou Eloquence (en mentionnant le nom Dakota), ou encore si Azed et ses hommes se retrouvent en infériorité numérique permettront d'en savoir plus. Il expliquera alors qu'il dirige un camp d'entraînement des services secrets, situé dans la région. Ayant été informé par ses services de la présence d'individus suspects dans la région de Duluth, il n'a pas tardé à retrouver la trace des Allemands à proximité de la propriété.

Sa mission est de ramener les Allemands survivants (et les documents qu'ils pourraient posséder) à ses supérieurs. Aucun argument ne pourra faire fléchir la position d'Azed. S'il est retenu contre son grès par les détectives, il les préviendra très courtoisement qu'ils ne tarderont pas à recevoir la visite d'un commando encore moins enclin à discuter que lui. Si les détectives persistent à refuser de lui confier les documents, c'est effectivement ce qui arrivera. Parmi les hommes de ce commando figureront Melvin Guts (Cf. *Rififi à Paname*) et un certain Ian Flemming.



Azed «Le Canadien»

NOTE AU GARDIEN : Un camp d'entraînement a véritablement fonctionné avant la seconde guerre mondiale dans la région attenante au lac Supérieur. Ce camp a été dirigé par un homme dont l'identité est restée secrète jusqu'à aujourd'hui. De lui on ne connaît que son surnom : «Le Canadien». Le jeune Ian Flemming a réellement fréquenté le camp du Canadien, où il a été initié à l'art des services secrets. On raconte que le personnage de James Bond a été très largement inspiré par Le Canadien.

Azed «Le Canadien» : environ 35 ans

FOR	13	DEX	14	INT	14
CON	14	APP	15	POU	15
TAI	14	SAN	75	EDU	13
PdV	14				

Armes	**Att.**	**Dommages**
Poing	70%	1D3+1D4
Pied	55%	1D6+1D4
Tête	60%	1D4+1D4
Lutte	70%	
Close Combat	65%	1D6+1D4
Poignard	70%	1D6+1D4
Autom.cal 38	65%	1D10
Fusil	65%	2D6+3
Mitraillette	65%	1D10+2

Compétences

Camouflage 70%; Conduire Automobile 55%; Conduire Engin Lourd 50%; Dessiner une Carte 65%; Discrétion 70%; Ecouter 70%; Electricité 60%; Esquiver 60%; Grimper 60%; Lancer 65%; Mécanique 60%; Monter à Cheval 60%; Nager 70%; Photographie 45%; Piloter un avion 60%; Premiers Soins 60%; Psychologie 40%; Sauter 65%; Se Cacher 70%; Suivre une Piste 60%; T.O.C. 70%.

Les commandos d'Azed

FOR	14	DEX	13	INT	12
CON	14	APP	10	POU	11
TAI	14	SAN	55	EDU	10
PdV	14				

Armes	**Att.**	**Dommages**
Poing	70%	1D3+1D4
Pied	50%	1D6+1D4
Tête	50%	1D4+1D4
Lutte	60%	
Close Combat	55%	1D6+1D4
Poignard	60%	1D6+1D4
Autom. cal 38	60%	1D10
Fusil	50%	2D6+3
Mitraillette	50%	1D10+2

Compétences

Camouflage 60%; Conduire Automobile 50%; Conduire Engin Lourd 50%; Dessiner une Carte 60%; Discrétion 60%; Ecouter 50%; Electricité 50%; Esquiver 50%; Grimper 60%; Lancer 60%; Mécanique 50%; Monter à Cheval 50%; Nager 60%; Photographie 45%; Piloter un avion 50%; Premiers Soins 50%; Psychologie 40%; Sauter 60%; Se Cacher 60%; Suivre une Piste 50%; T.O.C. 55%.

Conclusion

Il n'est pas impossible que les Allemands réussissent à fuir en emportant les documents et la Clavicule de Salomon. En ce cas, les services secrets nazis auront gagné une bataille. Dakota sera mort pour rien. Si cela peut soulager les détectives, le plan des espions allemands comportait un point qui n'a pas pu être réalisé : l'exécution de l'otage et de celui chargé d'apporter la rançon. On se console comme on peut...

"SI TU PASSES DEVANT LE MAIRE, T'ARRETE JAMAIS" C.E. Byrne - 1937

Une vie sans amour, c'est comme un gruyère sans trous! Et le meilleur dans le gruyère, c'est quand même les trous...

C'est vrai que les gars de l'agence ne causent jamais de leurs vies amoureuses, encore moins de leur relations sexuelles. D'aucuns pourraient penser que les mecs de Nightmare sont impuissants et qu'Agatha est frigide. Ceux-là ne seraient que de mauvaises langues. Sûr que dans mon état, je risque plus de "courir" la gueuse. Fut un temps pourtant... Je rendais les femmes tellement heureuses que parfois j'leur foutais des baffes tellement leur bonheur m'énervait. Pour ce qui est des autres "membres" de l'agence, qu'est-ce que j'en sais, hein?... PSY par exemple, quand je l'ai connu, il avait toujours la main au pendule, toujours à astiquer les cuivres. Depuis, il s'appelle "Cheval Innocent". S'agit-il de virginité? Va savoir dans quel sens faut le prendre. Qu'on soit un peu en bis-bis n'est pas une raison pour confondre Honukhé et eunuque. Et Morgenduft, lui, il milite bien pour le nudisme. Pour l'instant il fait ça sous le manteau. Et ce brave Harry! Sûr qu'il a de l'or au bout des doigts, ce type! D'ailleurs à la vue de ses ongles, j'pense qu'il a déjà commencé à creuser. Salvator, il est comme tout les ritals, il fait surtout ça avec les mains. J'ai un doute à propos de Lemon, il serait zoophile que ça m'étonnerait pas. Et c'est pas parce que c'est un enc... de mouche que je dis ça. Quant à Agatha, la militante suffragette, ben maintenant qu'elle a tous les droits, elle a plus aucun privilège. Et à plus de quarante ans, c'est la quarantaine...

Et Jason? me demanderas-tu. Justement, j'y viens. Vois-tu, aujourd'hui c'est le 4 juillet, fête nationale. La fête de l'indépendance, et c'est ce jour que Jason a choisi pour se marier! T'imagines? Le jour de l'indépendance... Quel barje! Ce mec, à 47 ans, le v'là t'y pas qu'il tombe amoureux d'une géraldine de douze ans sa cadette! Faut dire que c'est un sacré p'tit lot. Et beaucoup mieux roulée que mes clopes (ou celles d'Harry...), ce qui ne gâte rien... Mais enfin quoi, quelle idée! C'est l'ancien escrimeur qui refait surface. Il l'a vue, et hop, le fleuret au salut, une parade de quarte sur coup droit, une attaque dans la ligne de seconde, il la mouche et finit garde basse en septime. Sacré bretteur! Sacré bêcheur! Ca l'a dépoussiéré, le "Dusty Lord". Tomber amoureux oui, mais se marier, ça dépasse l'entendement. Enfin, Harry est bien rentré dans les ordres. Si, une fois... Il a renversé un cureton.

Mais basta! Aujourd'hui c'est fête. Un grand jour pour Jason. Et pour nous par la même occase. Malgré le vent qui vient du lac, il fait chaud. Bien trop pour nous. Surtout parce qu'hier on a enterré la vie de garçon de Jason. J'crois qu'on changera plus. Faut être louf pour enterrer la vie de "garçon" d'un type qui va allègrement sur la cinquantaine, non? Auparavant, on a passé quelques semaines à faire les préparatifs pas piqués des hannetons. J'me suis cassé pour faire venir le Duke et son band au manoir pour faire l'animation. C'est Harry qui s'est occupé de la sono et de l'éclairage de la propriété. Agatha a lancé les invitations à tout va. Lemon a voulu nous mijoter sa "bouffe à l'Africaine", heureusement il n'y aura pas que ça... PSY, lui, a invité tout un pacsif de crève-la-dalle de la réserve de Standing Rock, et Isaac s'est occupé du larfeuille.

C'est un mariage à répétitions et bénédictions multiples. Il est 9h45 et on a rencard à 11h tapantes à la mairie de Duluth. Isaac propose qu'on y aille tout de suite, vu que ça va être coton de se déplacer en ville, because la Fête Nat'. On s'est sapé classique, petit costard ou tailleur, pour le mariage civil. Les deux bagnoles ripolinées de frais, couvertes de tulle et de fleurs, prennent la direction de Duluth avec à leur bord PSY, Isaac, Sal, Harry, Jason, sa future et moi. Agatha et Lemon quant à eux, restent au manoir pour finir les "prépares hâtifs" et recevoir les invités en compagnie des loufiats du Coffeen's.

Isaac avait pas tort. Arrivés à l'entrée de la ville, c'est l'enfer. Les badauds dégueulent des trottoirs, les fanfares marchent au pas en faisant un boucan du diable, les chars décorés mettent en valeur le manque de goût et d'imagination des pécores du crû, et nous on suit... au pas. La mairie est encore loin? Je regarde ma montre. Merde! il est 11h passées. On est à la bourre. J'décide que nous laissions les tires sur place et que nous y allions à pinces. On gicle, et on fonce à toutes berzingues à travers la cohue. Jason tire Elena par la main, elle perd une grolle. Tant pis! PSY les suit en grandes foulées. Harry porte Isaac sur son dos. Sal pousse ma charrette comme un dingue. Charrette décorée elle aussi, de tulle, de fleurs et agrémentée d'un vieux klaxon à poire sur lequel j'appuie comme un forcené en gueulant "Place! Place!". Y'a de l'humidité sous les bras.

On arrive à la mairie tant bien que mal. En nous voyant débouler, le maire mate sa tocante en fronçant le sourcil. Pauvre con!

- J'ai failli attendre, dit-il sur un ton aigre.

- Allons-y, calme Isaac avant que ça fuse de toute part.

Encore essoufflés et en nage, nous écoutons son speech à la noix.

- Bla, bla, bla... voulez-vous prendre pour époux Mr Mellyson, bla, bla, bla...? (mais non mon pote, on est juste venu en comité pour t'allonger un joli pot de vin!) bla, bla, bla... jurez de la protéger, de la chérir, bla, bla, bla... (mais non mon gland, y va lui mettre des coups de saton dans le buffet à longueur de journée!)... Par les pouvoirs qui me sont conférés, je vous déclare, bla, bla, bla... (saleté de douanier, j'y foutrais bien un coup de lame dans le contrat!) Bla, bla, bla... que les témoins veuillent bien signer le registre.

Avec PSY, on y va de notre plus belle écriture. De l'émotion dans le poignet...

- Mr et Mme Mellyson, je vous remet ce livret de famille. Comme vous pouvez le voir, il y a de la place pour vos futurs enfants, minaude le bougre.

Jason et Elena se regardent l'œil brillant et le sourire au coin des lèvres. M'est avis que ça ne saurait tarder.

Un coup d'œil appuyé et Isaac comprend qu'il est temps de les mettre. D'une poignée de main au "gras-double", on met fin à la mascarade.

Le retour est aussi galère que l'aller. Les dingues sont toujours dans les rues et leur état a empiré. A la vue de nos caisses j'ai un haut le cœur et Harry se précipite vers elles, bousculant et insultant des gens qui ne l'écoutent même pas. Nos bagnoles sont maculées de confettis, de cotillons, de boules de glaces fondues, de traces de mains enfantines chocolatées et de godasses boueuses, ainsi que d'un tas d'autres immondices. Des salauds ont arraché

les fleurs et le tulle. Mais le summum de cet attentat ce sont les P.V. collés sur les pare-brises, flottants fièrement comme des fanions. Misérables étendards du pouvoir. Les larmes aux yeux, Harry répare comme il peut les dégâts avec sa casquette, dans des gestes hystériques.

La rage au cœur nous montons dans nos tires et quittons ce monde de dégénérés. Et dire que c'est pour ces blaireaux qu'on se casse le fion la plupart du temps ; qu'on chasse le mal (chasse sans espoir d'ailleurs). J'vais finir par plus les supporter.

Vite, au manoir !

Arrivés sur la colline qui surplombe le manoir, nous voyons le "cirque". Un vrai, balèze commack ! Des dizaines de voitures, d'immenses toiles de tentes érigées ça et là, des kilomètres de guirlandes d'ampoules électriques, une scène couverte, un petit autel couvert de fleurs, des tables, des chaises, des bancs, des transats et des centaines de pèlerins qui s'agitent fébrilement en piétinant les pelouses et... les parterres de fleurs. Les salauds !

Très lentement, nous empruntons, ou plutôt essayons d'emprunter l'allée menant au manoir. Les voitures mal garées et le va-et-vient des invités nous empêchent d'aller plus avant. Nous descendons donc de voiture, prêts à affronter cette ruche en ébullition. Jamais vu autant de monde d'un coup. A-t-on vraiment autant d'amis ? Ca m'étonnerait... Dans le lot, il doit bien y avoir un sacré paquet de parasites, de m'as-tu-vu et autres pique-assiettes en tous genres. A la vue de toute cette foule se précipitant sur nous, Jason entraîne rapidement sa femme à l'intérieur. Va falloir se fringuer pour la cérémonie religieuse. Les cérémonies. Parce que si le pasteur de Duluth est là, on va aussi se fader la bénédiction du grand rabbi(n) du coin, et ce pour exaucer les petits caprices d'Isaac et Harry qui tiennent à une cérémonie du même bois que leurs croyances... Imagine que si j'étais baptiste on ferait le mariage à la piscine...

A travers la masse grouillante des invités, j'aperçois Lemon s'affairer autour de la cuisine roulante. Il gesticule, donne des ordres aux loufiats, parle à des invités, les empêche de piquer dans les plats, se descend un glass cul-sec, serre les pognes à des gens qu'il s'imagine connaître. Il sue sérieux... Harry se dirige vers la scène d'un pas pressé, salue le Duke et ses musiciens qui sont déjà à pied d'œuvre, et vérifie une dernière fois la sono. PSY mate dans la foule comme un désespéré. Que cherche-t-il ? Va savoir... Sal me pousse à travers la harde. Je serre des louches, je souris, je hoche du bonnet, je "bonjour-comment-ça-va" à la ronde. Qui sont tous ces gus ? J'en reconnais, d'autres pas, j'me doute, j'me souviens plus, j'm'en fous. Nous croisons Agatha, la mine triste.

- Dis Agatha, t'aurais pas un tantinet exagéré sur les invitations ?
- Sache que je n'exagère jamais, me répond-elle froidement.
- Holà ! T'es de mauvais poil ? C'est pas le jour, ma grande !
- Je sais. Alors, ça s'est bien passé à la mairie ?
- Comme une lettre à la poubelle.
- Et où sont les jeunes mariés, demande-t-elle amèrement.
- Partis se changer pour la grand messe.
- Bien. Moi aussi, je vais aller me changer, s'énerve-t-elle en se dirigeant d'un pas rapide vers le bâtiment.
- Ah oui, et en quoi ?

Elle ne répond pas et claque la lourde derrière elle. Il y a quelque chose qui m'échappe dans son attitude...

Des cris aigus me sortent de ma gamberge. C'est PSY qui hurle en courant vers de nouveaux arrivants. Trois vieux camions (je devrais dire épaves) bâchés et tirant des vans délabrés s'arrêtent à sa hauteur. V'là la tribu de sauvages ! Sur les bâches rapiécées des bahuts, des inscriptions sont écrites à la peinture rouge. Ce sont les noms de chaque camion. Il y a la Pinta, la Nina et la Santa Maria. Plutôt culottés, non ? Des femmes, des hommes, des vieillards et des gosses en descendent. Les femmes poussent le youyou, les gosses s'éparpillent, PSY et les emplumés s'étreignent, se paluchent. Pfff!... Chienlit ! Combien vont-ils me coûter ceux-là ? Hé, un sioux est un sioux ! J'espère qu'ils vont pas faire trop de scandale les primitifs. Parce que gare, j'leur réserve un chien de ma cheyenne... A voir l'état et le nombre d'individus, j'me demande à quoi étaient payés les Custer, Shéridan et autres Crook.

Y'a pas, c'est une vraie pétaudière cet endroit !

Sal me drive jusqu'au perron. Il me prend dans ses bras pour gravir les escadrins, lorsqu'un grand type grisonnant et très mince, fagoté d'un kneeker bocker à carreaux s'aproche de nous, ôte son monocle, lisse sa moustache et me dit d'un ton précieux :

- Mr Byrne, je présume ?
- Ouaip... et à qui ai-je l'honneur ?
- Taylor Wark Cooleridge, répond-il en faisant une courbette sèche.
- On s'connaît ?
- Je suis l'ancien maître d'arme de Mr Mellyson, sourit-il.
- Je vois... on commence par se faire maître et on finit enseignant !

Le type reste médusé. Sal pouffe et me secoue comme un sac de noix. Nous pénétrons dans le hall, laissant l'english à son manque d'air.

En passant devant les portes ouvertes du salon, je vois Agatha debout face à la cheminée, un verre à la main qu'elle engloutit d'un trait et qu'elle remplit aussitôt.

- Dis Agatha, nous avions "tous" promis de ne pas boire avant la fin des cérémonies, non ?
- Je fais ce que je veux, hoquète-t-elle.
- C'est une question de parole donnée, ma chère.
- Parole d'une bande d'hypocrites, hurle-t-elle en claquant son verre dans la cheminée.
- Mais oui, parole de sale nègre, sale juif, sale rital, sale...
- Et je ne suis ni noire, ni juive, ni...
- Personne n'est parfait ! j'lui lâche en me trissant.

Les gens d'humeur égale me navrent en général. L'instabilité de certains caractères m'enivrent, faut le dire. Mais dans le cas présent, la miss "monument hystérique" commence à me pousser seriously dans les orties !

A 16h15, sapés comme des milords, on se paye un petit briefing de dernière minute dans le calme du salon. Dernières mises au point. C'est marrant comme on a tous l'air coincé. C'est pourtant pas nous qui nous marrions. Harry se tord les mains, Isaac mord le bout de son crayon, Sal se bouffe les ongles, Lemon triture son nœud pap', quant à moi j'm'éponge le front d'un geste répétitif. C'est au moment où l'on constate notre malaise que PSY pénètre dans le salon. A sa vue, Lemon éclate d'un rire sonore. Nous l'imitons illico, et il y a de quoi. Juge la touche de l'emplumé : il porte un haut de forme noir qui fut satiné, et il s'est fait des tresses qui laissent voir des boucles d'oreilles formées de dizaines de petits coquillages qui lui tombent sur un gilet perlé en poil de hamster sauvage. Y'a pas, il est trépané!

- Au lieu de rire bête, sachez que le pasteur vient d'arriver, lâche-t-il.

Branle-bas de combat! Lemon fonce prévenir Jason et Elena. Isaac tache de mettre la main sur Agatha. On déboule dans le parc pour rassembler nos invités autour de l'autel installé à côté de la scène. Harry fait signe aux musiciens de se tenir prêts. J'me dirige vers le pasteur qui, le verre à la main, pérore avec ses ouailles. Avec tout ce monde, je ne sais plus où donner de la tête et des yeux.

Mais qu'est-ce qu'ils foutent là-bas? Plus loin, au fond du parc, j'entrevois les sauvages. Ils massacrent la pelouse en plantant leurs tentes à la con!... Ma parole, ils se croient chez eux, ils débarquent en pays conquis ces branques! Et par dessus le marché, ils ont ramené des bourrins qui bâfrent mes roses... Mais qu'on joue "Garry Owen" et qu'on les charge comme au bon vieux temps! Et leurs mioches, retenez-les, ils foutent un caillon, c'est pas vrai. Faut les empêcher de se reproduire ces rats. On va tout de même pas en faire un élevage. Si ça continue, j'vais me mettre au rouge et me refaire Wounded Knee pour les déplumer... Bande de tordus!

Une main chaude se pose sur ma nuque. C'est celle d'Agatha. Elle a sa dose... Le rimmel coule légèrement sur ses joues pâles. Mazette! Elle porte une robe rouge sang, décolletée de l'extrémité des épaules à l'échancrure du nombril. J'en prend plein les mirettes.

- Je... je... tu...

- Calme toi, tu frises l'infarctus, sourit-elle.

- Je frise naturellement, mais t'aurais pu te vêtir d'une façon plus... euh... champêtre.

- Ce sont mes fringues d'équitation, se moque-t-elle en poussant ma charrette vers l'autel où tout le monde est rassemblé dans l'attente et le murmure.

Harry fait signe aux musiciens qui entament la marche nuptiale. "Tin, tin, tintin, pa, pa, papa, etc...". Bizarre l'effet que me fait cet air naze aujourd'hui. J'ai comme une chair de poule (privée, évidemment!).

Les mariguches se pointent à pas lents. Qu'ils sont mignons tous les deux! Jason est habillé en pingouin fin de carrière sur banquise en fonte. Ca baigne, ça marine même. Ils se drivent vers l'autel comme des poupées mécaniques mal remontées. Les guignols serrés en rangs d'oignons les regardent passer, la larme à l'œil. Pour la plupart d'entre eux, c'est pas d'l'émotion, c'est d'la conjonctivite... Le cureton ouvre son bouquin, se mouille le doigt, cherche la page et commence son baratin. Toujours la même histoire... Celle d'un keum assis sous un arbre qui disait : "Heureux les simples d'esprit, ceux qui ne cherchent pas à comprendre et qui bossent dur. Ils recevront des coups de latte dans l'train et les heures sup's qu'ils feront leur seront comptées dans le royaume de mon dab." En attendant, il leur multipliait les pains, et les pauv'gus passaient devant les boucheries en frottant la mie contre la croûte, oubliant le goût de la barbaque et n'osant plus loucher. Enfin, ce mec il finit crucifié entre un maquereau et un indic. Il crève. Le coq chante, et le tonnerre fait son bruit habituel... Vous connaissez tous : il est au ciel et ma bière est à la pression. Le calotin nous bave sur les rouleaux pendant plus d'une plombe. Il veux qu'on "loue le Seigneur". C'est Jason et Elena qui signent le bail... Il demande si quelqu'un est contre cette union. Isaac se jette sur Agatha pour l'empêcher de l'ouvrir. Profitant de la séance photo, je vais au buffet m'écluser enfin un gorgeon bien mérité. Les voraces volent et virevoltent autour des alcools et des petits fours comme des mouches sur une bouse. Au péril de ma vie, j'arrive à saisir un verre de vin français. Dans la bousculade, je le renverse sur mon costard. Faut pas qu'je craque. Surtout pas...

- Oh! excusez-moi, minaude d'une voix caverneuse une grande seiche sapée comme l'as de pique.

Je la reluque méchamment. Je serre les dents, triture mes pneus.

- C'est un Laffite 23, ça ne tache pas, explique-t-elle.

- Ah ouais?

- Et je m'y connais, je suis œnologue! me frime-t-elle, la bouche en cul de dinde.

- Suceuse en vain?

- Que puis-je faire pour me faire pardonner? demande-t-elle sans avoir pigé l'allusion.

- Vous suicider au laxatif!

Elle s'évapore plus vite que ma tache de rouge.

Bon Dieu de bon Dieu! S'il est vrai qu'au pays des aveugles les borgnes sont rois, ben j'vais te dire, au pays des manchots, les branleurs sont orphelins! Je fulmine, poussant rageusement sur mes roues...

J'arrive à la hauteur de trois types qui se gondolent comme des malades. Ce sont Harry et Isaac en compagnie d'un petit homme aux longs cheveux et à la barbe blanche. Il a le visage émacié et les pattes d'oie qui cernent ses petits yeux clairs, indiquent qu'il utilise souvent ses zygomatiques.

Je m'aproche, essayant d'avoir l'air calme. Isaac me le présente.

- Chuck, je vous présente le grand rabbin Simon Wyprächtiger, grand prêtre au consistoire de Duluth.

- Bonjour, fais-je en tendant la main.

- Olveizmir, ma fou z'êtes noâr? s'étonne-t-il en me serrant franchement la paluche.

- Ben oui... et vous êtes juif?

- Jusqu'i au bout! Fous descendi di Nil? se marre-t-il.

- Ah non, j'remonte du Missisipi.

- Et fous avi rami lonton?

- Comme vous voyez, je rame encore.

- Ma dites moa, noâr ça si chonte ou ça si donse?

- Et juif, ça s'écrit comme ça se dénonce?

On pique un fou-rire. Ca me fait le plus grand bien. J'adore déjà ce mec! Mais bon dieu, quel accent!

Isaac propose que nous approchions du buffet. Je les suis, mais je crains. Nous y retrouvons Jason et Elena le verre à la main. Lemon se tient auprès d'eux, enfin c'est surtout sa cuite qui le tient. Il épie de son regard vitreux, PSY qui distribue des friandises à dix petits indiens. Pas de quoi en faire un roman, comme dirait Agatha...

Isaac présente le rabbin aux jeunes mariés. Ils plaisantent, déjà sous le charme.

- Si vous êtes grand rabbin, c'est que vous circoncisez ? demande Jason.

- Voui, voui, bien sir, à chaque baptême. Jé suis li vieux chine qui fi sortir les jeunes glonds.

- Et ça fait mal ? le coupe-je.

- Pas à moui, en tout cas ! répond le vieux, hilare.

- Et que faites vous des prépuces ? demande malicieusement Elena.

- Ji li vonds aux restorons italiuns, comme calmars... s'esclaffe-t-il.

Un long grognement provient de derrière moi, c'est Salvatore. La plaisanterie ne le fait pas rire. Il est bien le seul car Isaac, lui, rit aux larmes, Harry se tient les côtes, et Lemon a la main sur l'entre-jambes. Pourra-t-il se retenir ? Jason et Elena se marrent comme des mômes qui auraient fait une farce, et même PSY se ballonne. C'est dire.

- Si nous passions à la bénédiction ? demande Isaac.

- Voui, voui, mais enlivez-moi d'abord l'aviatir, s'écrit le rabbin.

Aussitôt, Harry court vers l'autel et retire le gros crucifix en cuivre qui y trône. Le rabbin met sa calotte, se couvre les épaules d'un grand châle et fait son bla-bla. Il s'arrête, les époux brisent chacun un verre sous leurs pieds puis s'embrassent, tandis que l'orchestre entame l'"Aghi Nava". En deux coups les gros, c'est bâclé. Ca n'a pas duré un quart d'heure. J'aime les gens économes de leur temps, de leur effort, et de leur salive tout particulièrement. Re-félicitations de la part des invités, dont certains sont dans un piteux état. J'ai comme l'impression que Jason et Elena en ont plein les rideaux de toutes ces simagrées, mais ils jouent le jeu.

Le rabbi s'approche d'eux et leur tend un parapluie. Un pébroque quelconque, d'ailleurs.

- Chi nous aussi, après l'inion on donne une bibele. Mais ji dévine à vos voâr qui li parapli y sira overte pli sovont qui la bibele. Alors ji vos li donne por abriti votré bonhir.

Les époux le remercient, entre rire et émotion.

- Shalom ! s'exclame le vieux en serrant Jason dans ces bras.

Il est plus de 20h et on a tout expédié. J'vais enfin pouvoir me gargariser sérieux. J'arrive à ravir une boutanche de Wild Turkey. Elle a une jolie robe, la petite. Vingt ans d'âge et je la lâcherai pas tant que j'en aurai pas vu le cul. Normal... J'en ai biché un max dans la tronche aujourd'hui, à plus savoir par moment sur quel pied danser (si j'ose). Le soleil est encore de la fête, bien vif, bien chaud. Les invités sont là aussi. Et bien là, malheureusement. Certains d'entre eux dansent frénétiquement sur les standards que le Duke et ses musicos leur assènent. C'est du genre sévère, faut voir comme. Y'en a toute une tripotée qui sont à la baille, à poil ou tout habillés, et qui jouent au water-polo en se rafraîchissant les neurones. Des couples se font, se défont, se testent, se détestent, se chirent, se déchirent... Ca va, ça vient. Ca fait du bien.

Lemon est affalé devant la cuisine roulante. J'crois qu'il a pas eu le temps de goûter à sa bectance vu l'état dans lequel il patauge. Je crois bien avoir aperçu par là Agatha disparaître derrière une haie en compagnie d'un demi-sel genre banquise. Mais la vengeance... Hum, tu connais la suite. Jason et Elena sont à la coule. Sains et sereins les zoziaux. Je titille un peu sur mon kil. Tiens, y'a Sal qui rampe le long des haies où tout à l'heure Agatha et Mister Freeze ont disparu. Vieux mateur amateur ! Je lampe gorgeons sur gorgeons. Je roule cool au milieu des dingues. Harry passe au loin. Il tient dans la main droite une poupée montée sur roulement à bille, et dans la main gauche sa caisse à outils.

Sûr qu'il va la bricoler en finesse.

Quant à moi, j'suis tout d'un coup en train de me faire allumer par une endive qui possède un valseur commack. De Dieu ! Mon instinct de manuel se réveille illico. Elle me chambre sur la taille de mes pneus. J'avoue, je transpire salingue. La mondaine ou les mœurs feraient une descente ici, y aurait du monde chez poultoc ce soir ! Sans dec', ça fait ni une, ni deux ! La mousmé me les chope à pleine pogne (je parle des poignées de ma caisse) et me drive derrière le manoir. Et là... Foutriquet, faut voir ce que je lui passe. Je la culbute, la sabre, la poinçonne, la trique à l'acharnée, l'embroque à la bourgeoise, lui jardine la fleur, lui brosse le crin, lui fait fumer le train, lui fous les doigts de pieds en bouquet de violettes. Je souffle un brin, et je remet le couvert. Je lui chaustique les glandes, lui ramone le conduit, la louche fignolée princesse, au goumi sauvage, à la rapière féroce, au mandrin farceur, je lui peigne les anglaises, lui fait ça en tirailleur, à la savante, à la morfale, fantastique, parfaite, bruyante, roucoulante, pire et bien d'autres choses encore...

Soudain, des hurlements et des tam-tams me font sursauter. J'entrouvre les yeux péniblement. Je me réveille, je sors de ma brume, j'ai rêvé tout ça ! La nana gironde, mes exploits, je les ai rêvés ! Je suis là comme un cave, engoncé dans ma chaise avec une bouteille vide sur les genoux et une nouvelle tâche à mon bénard. J'ai la tête dans le sac et la menteuse pâteuse...

Il fait nuit. Ca s'est salement rafraîchi. Sous les lampions, il y a encore une poignée de dingues qui tournicotent. Et puis, il y a ces cris là-bas près du lac, juste à l'endroit où les rouges ont planté leurs tentes. C'est eux ! Ils chantent et dansent autour d'immenses feux de joie. Les démons, ils brûlent la pelouse ! Je m'aproche péniblement en essayant d'éviter les cadavres qui jonchent le sol. Nightmare distributeur de viande saoule !... Je croise un type qui titube sec, cherchant quelque chose à quoi s'accrocher. C'est Salvatore. Il a changé de costard ? Je l'appelle, il se retourne d'un coup sec, bas des ailes et s'affale à mes roues. Non, il ne s'est pas changé... mais du col de chemise aux pompes, il est moucheté de gerbi.

Surgi de derrière les buissons, Lemon se promène, une bouteille dans chaque main, déguisé en homme-sandwich. Sur la pancarte qu'il porte sur le devant et qui s'arrête à hauteur de là où devrait se trouver sa braguette s'il n'était pas nu, on peut lire "Eat at Joe's". Un boudin, n'ayant pour toute tenue qu'une paire de talons aiguilles, le suit en exécutant les mêmes pas de danse. Ils vont vers le campement. Je les suis...

Arrivé à une vingtaine de mètres, ce que je vois m'abasourdit. Les musicos du Duke se sont mêlés aux Rouges et font un tam-tam du diable. Je reste là, comme un nœud. Leur meuzique me colle un frisson géant qui me part du fondement et qui explose à la racine de mes tifs. J'ai le palpitant qui danse la bamboula. Un saxo s'en mêle, m'emmêle, m'emmène... J'ai les lacrymales à la noyade. 'De Dieu ! Mais c'est un de ces foutus injuns qui joue. C'est y qu'ils sauraient faire autre chose que de taper sur des peaux en braillant comme des chèvres. Faut avouer que j'connais que dalle des Indiens. Les seuls Peaux Rouges que je connaisse sont les cons qui rôtissent l'été sur les plages.

Isaac s'avance vers moi en se dandinant. Il est torse poil le vioque ! Il se délure rude le tromblon...

- Ah ! mon vieux Chuck, t'es là ! qu'il me tutoie d'une voix rauque.

- Non, c'est mon fantôme ! Dis, c'est qui le type au saxo ?

- C'est bon hein ? Y s'appelle Gilbert Pepper, sourit-il jovial.

- Ben tâche de me l'envoyer au Coffeen's ces jours-ci !

- J'essaierai... Tu sais, t'as loupé le meilleur !

- Et pas que ça, je crois...

- On a marié Jason et Elena à l'indienne. Franchement, c'était haut en couleur. Magnifique de simplicité. Je n'ai rien compris au discours, mais c'était beau. Je trouve la langue lakota très... heu... caressante. Et je commence à comprendre notre ami Patrick...

Je tousse.

A l'heure qu'il est, Jason et son épouse sont sous le tepee nuptial. Le leur, puisque c'est l'un des cadeaux que les Indiens leur ont fait. Etonnant comme ce sont les plus humbles qui font les plus beaux cadeaux... Il leur ont également offert six apaloosas, des chevaux pies. De plus, ils ont offert à Elena une petite amulette en cuir perlée, représentant une tortue, pour y mettre le cordon ombilical de son futur enfant ; et un superbe calumet à Jason. A propos de cadeaux, ouvre tes portugaises que je t'en dresse la liste. Et devant son visage ébaubi je commence à citer : tout d'abord, un exemplaire de Mein Kampf en français dans le texte ; un tableau Adam et Eve par Cranach l'Ancien, sous forme de couvercle de boîte de chocolat ; deux bras en plâtre ayant appartenu à la Vénus de Milo ; le trou dans la coque du Lusitania ; une mâchoire de requin pèlerin, de trois mètres d'envergure ; des chutes du film Naissance d'une Nation de D.L.W. Griffith ; cent kilos de rations de guerre non utilisées ; "le" chapeau de Napoléon ; l'analyse sanguine de Vlad Tepes ; un morceau de bois pourri qui proviendrait de l'arche de Noé ; une ceinture de chasteté ayant appartenu à la reine Guenièvre, mais sans la clef ; un cromlech en granite de plus de quatre tonnes, livré en kit ; le Saint Suaire lessivé à fond et sans plus aucune tâche ; une tête sculptée de négresse à plateau, pour ranger les disques ; une bible dédicacée par l'auteur lui même ; un buste d'Alan Pinkerton, ce qui nous fait un beau quart de flic ; et un tas d'autres conneries du même métal... Tu vises un peu le caillon ?

- Sois pas aigre Chuck ! Ce fut un beau mariage, non ? demande-t-il candide.

- Quoi ? Un mariage ? Un dérèglement dans la démesure, ouaip ! Une surabondance de tares dévoilées. L'excès de tous les vices. Une superfluité de dégénérescence. La débauche de tous les sens, dans tous les sens. Ecoute, mon vieux, c'était une orgie, voilà tout !... Et je suis poli !

- T'exagères, Chuck !

- Légèrement. Mais la prochaine fois, s'agira d'être plus modeste. Maintenant, cher ami, je vais me zoner. J'suis naze.

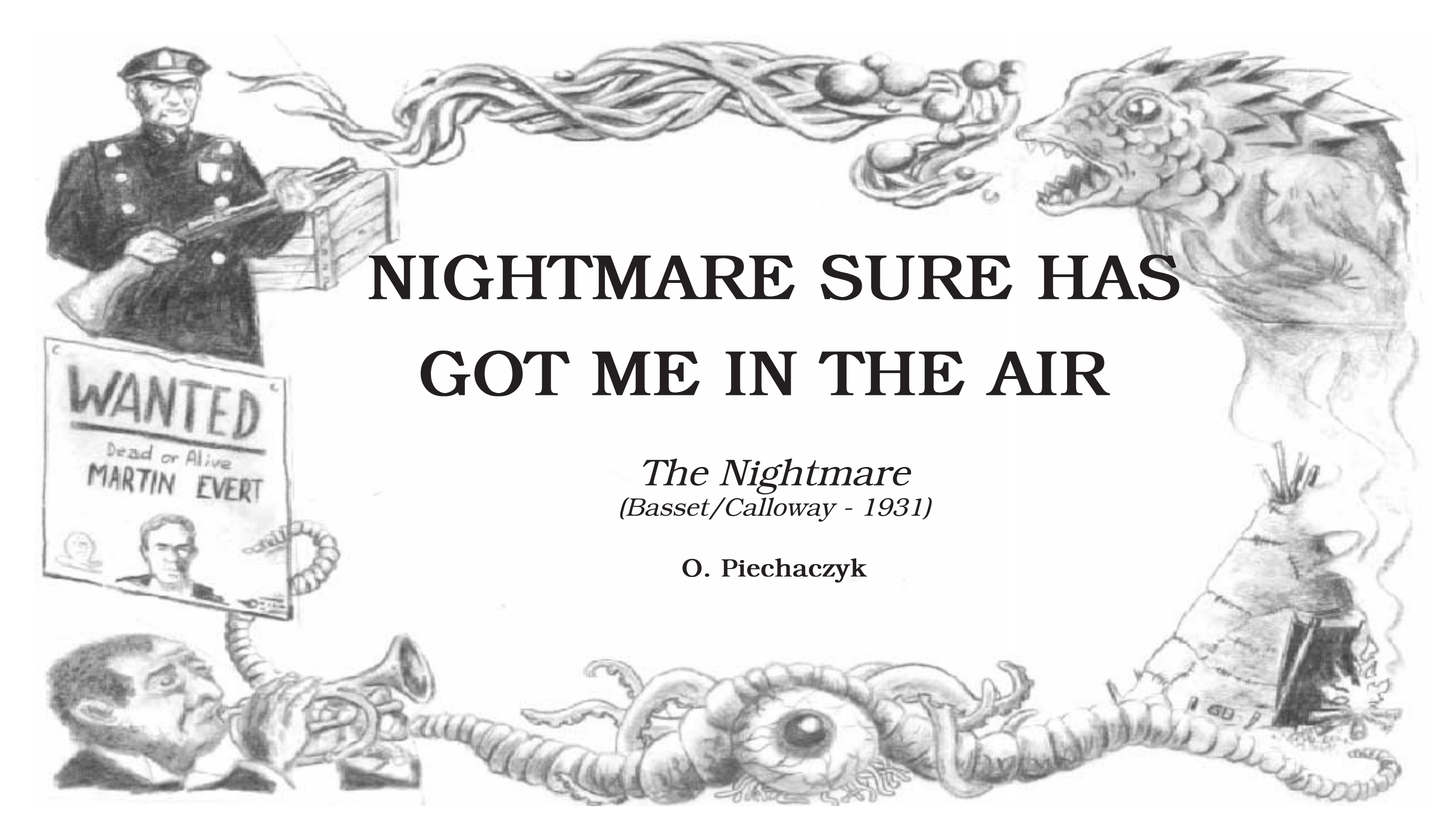
Alors que je manœuvre mon demi-tour en direction du manoir à vitesse grand "V", Isaac me héle :

- Hé, Chuck ! Si tu dis ça, c'est qu'on refera d'autres fêtes comme celle-là ? Hein Chuck, on recommencera, hein ?

Je stoppe ma caisse, lève les yeux au ciel étoilé et supplie :

- Mon Dieu, prothèsez-moi !...

Extrait d'une correspondance de Chuck à sa sœur Cindy



NIGHTMARE SURE HAS GOT ME IN THE AIR

The Nightmare
(Basset/Calloway - 1931)

O. Piechaczyk

La vente aux enchères

Afin de boucler le financement de son projet, Mellyson propose d'organiser une vente aux enchères au manoir. Les objets mis en vente seront choisis parmi les acquisitions faites par l'agence (livres ésotériques, artefacts, etc...). Malgré les réticences légitimes des autres membres de l'agence (exceptés Chuck et Isaac qui préfèrent de loin se débarrasser de «*toutes ces cochonneries*» plutôt que de mettre l'agence à contribution) le projet est finalement accepté. La vente, organisée par Chuck et Isaac, sera présidée par Me Vernon Warren, commissaire-priseur à Minneapolis.

NOTE AU GARDIEN : La terrible nuit qui suit la vente aux enchères n'est en fait qu'un simple (mais pénible) cauchemar dans lequel vont patauger nos chers détectives. Bien sûr, le Gardien devra faire en sorte que jamais les détectives ne s'en doutent.

Les invités

L'organisation de la vente nécessitera un investissement de 2.000 $, mais Chuck et Morgenduft espèrent en tirer un bénéfice de 50.000 $. C'est pourquoi seuls de gros acheteurs potentiels seront invités. Logiquement, l'agence devrait atteindre l'objectif fixé, voire même, le dépasser.

Iannic Bilos

Représentant de l'Institut Smithonian, il dispose d'un budget de 45.000 $ pour acquérir des pièces susceptibles d'intéresser les grands musées américains.

William Randolph Hearst

Ce magna de la presse américaine (inspirateur du *Citizen Kane* d'Orson Wells) est grand amateur d'objets d'art. Il possède une fortune colossale et prendra certainement plaisir à faire monter certaines des enchères annoncées par Barnard Hill. La vie n'est qu'un jeu...

Andrew Potter

Représentant de la London Gallery et du British Museum, il dispose d'un budget de 30.000 $ pour acquérir des objets d'art rares.

Barnard Hill

Cet homme étrange au physique ingrat, aussi grand (1,95m) que maigre et anguleux, est le secrétaire privé d'Henry Ford. Il dispose d'un budget de 60.000 $ pour n'acquérir que des pièces en rapport avec l'occultisme.

Alban de la Marche

C'est un homme très distingué et charmeur. Son goût exquis est agrémenté d'un budget de 30.000 $ destiné à l'acquisition d'objets d'art ou de pièces attribuées à de lointaines civilisations. Ses commanditaires sont deux célèbres musées parisiens : le Musée de l'Homme et le Louvre.

Darnel Kolson

Cet homme d'une trentaine d'années est un riche héritier suédois. Passionné d'alchimie, il est surtout possédé par le démon du jeu (Cf. *L'Asile d'Aliénés/La vente aux enchères*).

Mathiew Amard

Ce riche collectionneur d'oeuvres d'art est une vieille connaissance des détectives (Cf. *La Mort Vous Cherche.../ Promenons-nous dans les bois*).

Sir Walter Murray

On ne présente plus ce célèbre producteur hollywoodien (Cf. *La Mort Vous Cherche.../Happy New Year Mr Dracula*). Agé de 75 ans, ce richissime ami des détectives demeure un éternel teen-ager.

Frank Costello & Meyer Lansky

(alias Frank Castiglia et Meyer Suchowljansky)

Respectivement considérés comme premier ministre et chef comptable de la mafia américaine. Ils n'ont pas été officiellement invités par Chuck, mais ont eu vent de la vente aux enchères. Par leur présence, ils veulent impressionner Nightmare Agency en montrant que rien ne leur échappe. Les détectives seront peut-être surpris de constater que Chuck affiche une attitude très respectueuse à leur égard. Une fois la surprise passée, ce dernier se montrera même plutôt flatté par leur présence. Il sera également aisé de se rendre compte que Costello et Lansky connaissent bien Hill, Hearst et Kolson. Parmi les objets mis en vente, très peu les intéresseront. L'aspect particulier d'un bijou ou d'une arme blanche pourra toutefois attirer leur attention. Ils manipulent des sommes considérables, mais connaissent la valeur de l'argent…

Morgenduft a l'idée qui tue

Les invités commenceront à arriver dans l'après-midi. La vente prévue à 19 heures dans le grand salon ne durera pas plus d'une heure. Avec la complicité de Chuck, Morgenduft apparaîtra déguisé et se fera passer pour un acheteur new-yorkais. Seuls les détectives pourront le reconnaître, mais il agira comme s'il ne les avait jamais rencontrés, faisant preuve de talents de cabotin. Chuck expliquera aux détectives qu'il s'agit d'une idée de Morgenduft. Ce dernier relancera les enchères si la vente s'essouffle. Un jet réussi sous Psychologie révélera que Chuck craint le pire, mais il sera trop tard pour faire marche arrière.

Durant la vente, Morgenduft prendra des risques financiers insensés s'il considère que les enchères ne montent pas assez. Il y aura alors 60% de chance pour que l'un ou l'autre des invités, intrigué par son comportement, relance l'enchère (de quoi donner des frissons aux détectives !). A la première surenchère de Morgenduft qui ne sera pas recouverte, Chuck sera pris d'un malaise et il devra être transporté dans ses appartements. Un jet réussi sous Diagnostiquer Maladie permettra de se rendre compte que Chuck souffre du coeur. Une auscultation plus poussée (par un médecin ou dans un hôpital) confirmera un infarctus. Quoi qu'il en soit, la vente continuera. S'il est victime d'un malaise, Chuck demandera de ne pas le signaler aux invités, faisant passer les intérêts de Nightmare Agency avant sa santé.

Un buffet a été prévu pour la restauration, et la soirée s'achèvera autour des cafés et pousse-cafés… Chuck réapparaîtra, fatigué mais visiblement remis de son malaise. Exceptés Hearst, Costello et Lansky, tous les invités passeront la nuit au manoir.

UNE NUIT EN ENFER

Alors que le manoir est plongé dans la torpeur nocturne, une série d'événements va transformer la nuit en enfer pour chaque détective.

NOTE AU GARDIEN : Toutes les situations à venir sont le fruit de l'imagination des détectives. En effet, soumis à une pression trop forte, tous vont «vivre» leur pire cauchemar durant cette nuit du 18 au 19 décembre. Afin de ne pas morceler la partie en cinq modules solo, nous vous conseillons de jouer les situations en parallèle : tous les Actes 1, puis tous les Actes 2, etc… Laissez aux Joueurs l'illusion de leur libre arbitre en leur accordant les jets de dés qu'ils réclameront, et si l'envie vous prend d'improviser sur le canevas des cauchemars, bon délire !…

Agatha

Acte 1

Agatha se réveille avec la désagréable impression d'être épiée pendant son sommeil. Ses yeux s'ouvrent sur un visage masqué, penché au dessus d'elle. Avant qu'elle ne puisse réagir, l'individu lui plaque un mouchoir imbibé de chloroforme sur le visage.

Acte 2

Second réveil. Elle est entièrement nue, sanglée sur un austère fauteuil en bois. Trois hommes portant cagoule et longue blouse blanche lui font face, dans une pièce carrelée et sans fenêtre. Ils lui demandent de dévoiler dans les moindres détails tout ce qu'elle sait des affaires traitées par Nightmare Agency. Curieusement, toute magie (si jamais l'idée lui traversait l'esprit) est inopérante. Le stress sans doute…

Devant la résistance très probable de la part d'Agatha, les ravisseurs se transforment en tortionnaires. Les coups ne tardent pas à pleuvoir, maculant de taches sanglantes les blouses de ses bourreaux. Agatha est très rapidement marquée au visage : lèvres fendues, dents cassées, arcades sourcilières ouvertes, nez cassé. Elle perd 4 points de Vie et doit réussir un jet sous la SAN pour ne pas commencer à craquer et livrer certaines informations.

Acte 3

Le martyr continue. Ses bourreaux lui brisent les doigts, puis le bras droit. Elle perd alors 3 points de Vie et doit réussir un jet sous la SAN pour ne pas perdre 1D6 points de SAN et dévoiler tout ce qu'elle sait.

Acte 4

La résistance d'Agatha est vraiment héroïque. Qu'importe, ses tortionnaires sont tenaces. Ils la recouvrent de petits vers blanchâtres qui ne tardent pas à s'infiltrer sous sa peau dans le but évident de se délecter de ses entrailles. Un jet sous la SAN est nécessaire pour ne pas perdre 1D10 points de SAN. En cas de réussite, elle perd tout de même 1D3 +1 points de SAN et, entre deux spasmes, finit par raconter tout ce qu'elle sait des secrets de Nightmare Agency…

Acte 5

Effondrée et en proie à d'insoutenables douleurs, Agatha entend ses tortionnaires passer des ordres en allemand à des correspondants téléphoniques. Quelques heures passes avant qu'ils viennent lui apprendre la fin de Nightmare Agency et la mort de tous ses compagnons dans d'effroyables circonstances. Sa dernière vision est celle de ses bourreaux, s'emparant de bistouris et s'approchant d'elle, très lentement…

Jason

Acte 1

Jason est réveillé par un appel téléphonique. Son correspondant se présente comme étant l'agent Nowak, du F.B.I., et lui passe monsieur Mellyson père… Ce dernier apprend alors à son fils qu'un malheur est arrivé mais qu'il ne peut en dire plus au téléphone. Il le suplie d'arriver au plus vite. Une voiture du F.B.I. est déjà en route. Jason n'aura que le temps de se préparer avant l'arrivée d'une limousine noire.

NOTE AU GARDIEN : Il est possible que le Joueur incarnant Jason ait quelques doutes quant à l'authenticité de l'appel téléphonique, et désire prévenir les autres détectives avant de foncer tête baissée dans ce qui pourrait s'avérer être un piège. Dans ce cas, dans un élan de mansuétude incommensurable, accordez-lui un jet sous Psychologie qui lui confirmera que son père est tout à fait sincère et qu'il ne désire rien tant que son arrivée rapide et discrète. Si malgré tout, en proie à une paranoïa évidente, il s'évertue à vouloir prévenir ses compagnons, à peine sorti de son appartement, il tombera nez à nez avec Chuck et Luccini accompagnés de trois agents du F.B.I. l'air grave… Chuck assurera à Jason qu'il s'agit bien d'agents du gouvernement et qu'il va prévenir le reste de l'équipe. Les agents se montreront courtois mais insisteront pour que Jason les suive sans tarder.

Acte 2

La puissante limousine roule maintenant à tombeau ouvert à travers la nuit. Assis sur la banquette arrière, encadré par deux molosses, Jason se voit intimer le silence à la moindre question. Après trois interminables heures d'un silence pesant, la voiture arrive enfin à Minneapolis. Le conducteur se gare dans la cour d'un bâtiment sinistre : l'immeuble du F.B.I. Les trois agents guident Jason au sous-sol, dans une salle très peu meublée. Là, sur une table, gît un corps recouvert d'un drap. Une terrible angoisse accompagne Jason tandis que celui-ci est conduit jusqu'au au cadavre. Ses jambes fléchissent lorsque tout à coup sous le drap apparaît le visage atrocement mutilé de son frère Nathaniel. Un jet sous la SAN est nécessaire pour ne pas perdre 1D6 points de SAN. L'agent Nowak le questionne alors :

- Monsieur Mellyson, reconnaissez-vous cet homme ?

Acte 3

Après l'avoir fait asseoir devant un bureau, les agents lui apprennent que son frère s'est tué en tombant du train Chicago-Minneapolis. Le corps a été découvert la veille. L'autopsie a également révélé que Nathaniel a reçu une balle de calibre 38 dans la jambe gauche. La thèse de l'accident est donc écartée… Les hommes du F.B.I. demandent à Jason s'il connaît des ennemis à son frère, si ce dernier a reçu des menaces peu de temps avant sa mort, s'il s'est confié à lui, etc…

Evidemment, les G Men n'ont guère de chance de tirer quoique ce soit de Jason. Aussi, une gifle tonitruante mettra fin à une conversation jusqu'ici plutôt courtoise. Notre détective endeuillé subit alors un interrogatoire musclé en règle. Menotté à un radiateur, il reçoit une véritable pluie de coups d'annuaires téléphoniques et de serviettes humides entrecoupée par des phrases du genre :

- Tu savais peut-être pas que ton frangin avait des petits copains du côté de Berlin…

- Que venait foutre ton bâtard de frère à Minneapolis si c'était pas pour te rencontrer ?

- Dis-donc, ta mère c'est bien une bouffeuse de choucroute ?

etc…

De toute évidence, les agents du F.B.I. ne font pas dans la dentelle… Plus prosaïquement, Jason perd 4 points de Vie.

Acte 4

Un jet réussi sous Idée permet à Jason de comprendre que les agents du gouvernement soupçonnent son frère d'avoir eu des accointances avec des espions allemands. Pire, la participation de Jason au complot n'est pas écartée. Si ce dernier prétend ne pas être au courant des activités de son frère il se verra répondre :

- Alors, cause nous un peu de tes géniteurs…

Après un court silence, ils lui présentent des photos de Jonathan et Erika Mellyson en compagnie de Von Khar et d'autres espions nazis (Cf. *Le Doute d'une Ombre*). Les photos auront été prises au cours d'un dîner dans un grand hôtel new-yorkais. Sur l'une d'elles, on voit très nettement le couple Mellyson en train remettre des documents à Von Khar… Jason pourra très légitimement mettre en doute l'authenticité des photos, mais ses interlocuteurs lui rétorqueront alors que le couple Mellyson a été arrêté et qu'il est passé aux aveux. Face à une telle nouvelle, Jason doit réussir un jet sous la SAN pour ne pas perdre 1D4 points de SAN.

Acte 5

Jason est conduit sans ménagement jusque dans la pièce où sont gardés ses parents. Durant la confrontation, aucun d'eux ne nie avoir eu affaire avec les services secrets nazis. Pire, ils réagissent comme si Jason était complice. Un jet réussi sous Psychologie persuadera Jason que ses parents ont définitivement perdu la raison. Profitant d'un relâchement de l'attention des G Men, ils bondissent en hurlant sur l'un d'eux, le mordant, le griffant et tentant de s'emparer de son arme. Rapidement, des coups de feu sont tirés, atteignant mortellement Jonathan et Erika Mellyson. Jason perd connaissance…

Lemon

Acte 1

Lemon est réveillé par des aboiements provenant du chenil. En sortant de son appartement, il aperçoit une silhouette prenant la fuite dans la pénombre. Toute interpellation ou sommation restera sans réponse. S'il décide de poursuivre la silhouette, Lemon constatera que celui-ci se dirige vers la sortie du manoir.

Acte 2

Les aboiements des chiens redoublent d'intensité. Le chenil baigne dans une lueur orangée. En s'approchant, Lemon comprend rapidement la cause de la terreur des chiens : un incendie est en train de ravager le chenil et la porte fermée empêche les pauvres bêtes d'échapper aux flammes. Alors qu'il s'apprête à se ruer vers le chenil, deux coups de feu retentissent dans la nuit. Touché aux jambes, Lemon perd 6 points de Vie et ne peut plus avancer autrement qu'en se traînant lamentablement sur le sol gelé.

Acte 3

Trois jets réussis sous 4x FOR sont nécessaires pour atteindre la porte du chenil. Ayant senti sa présence, les chiens se jettent aussitôt contre le grillage, s'écorchant jusqu'au sang dans la panique. Une partie du toit du chenil s'effondre alors que Lemon essuie un nouveau tir de coups de feu. Blessé au bras, il perd 3 points de Vie.

Acte 4

De la porte on peut voir le cadavre d'un Terre-Neuve à l'intérieur du chenil. Près du corps, au milieu des flammes, se tient George V. Le loquet fermant la porte s'ouvrira

grâce à une seule pression de la main (encore faudra-t-il que Lemon se hisse jusque-là), mais causera une blessure superficielle.

Un nouveau coup de feu retentit au moment où, profitant de l'ouverture de la porte, George V se précipite vers son maître. Touché au flanc, la pauvre bête n'a pas même le temps de franchir le seuil. Un jet réussi sous T.O.C. permettra à Lemon de s'apercevoir que son chien est encore en vie.

Acte 5

Il faut que Lemon réussisse un jet sous 3x FOR (plusieurs tentatives sont possibles) pour atteindre George V. Au moment où il posera la main sur le pelage roussi de son compagnon, il entendra un énorme craquement provenir du dessus. Le plafond du chenil s'effondrera alors dans une gerbe de flammes…

Harry

Acte 1

Harry est réveillé par des coups frappés à la porte de sa suite. L'auteur de ce vacarme n'est autre que Salvatore. Paniqué, il entraîne Harry vers les écuries-garages. Chuck y est allongé sur le sol, près de son fauteuil, le visage tordu par un rictus de douleur aiguë.

Acte 2

Chuck, le souffle court, les mains crispées sur le coeur, et les yeux vitreux annonce d'une voix rauque :

- C'est la pompe qui déconne Harry… Conduis-moi presto à l'hosto, man… J'ai l'impression que c'est sérieux…

A moitié inconscient, Chuck est installé à l'arrière d'une des voitures. Salvatore monte à ses côtés, laissant le volant à Harry.

Fonçant dans la nuit en direction de Duluth, la voiture conduite glisse sur une plaque de verglas et Harry devra réussir un jet sous Conduire Automobile. Quelqu'en soit le résultat, l'un des pneus avants explose en passant sur une pierre, rendant le véhicule incontrôlable. Ce dernier percute violemment un arbre avant de rebondir et partir en tonneaux. Ejecté, Harry perd 5 points de Vie et sombre dans l'inconscience.

Acte 3

Reprenant ses esprits, il entend des gémissements provenant de l'amas de tôles froissées qu'est devenu la superbe limousine. Salvatore est mort sur le coup. Chuck a eu un peu plus de chance. Il est toujours conscient mais son corps demeure inextricable. En voyant Harry s'approcher dans l'obscurité, il murmure :

- Etre passé par tant de galères et finir en corned beef… J'crois que j'suis comme la tire, le moteur ne redémarrera pas… Salut Harry, pour une dernière secousse c'était un belle secousse…

Chuck rend son dernier soupir en serrant la main d'Harry. Ce dernier doit réussir un jet sous SAN pour ne pas perdre 1D6 +2 points de SAN. En cas de réussite, il perd tout de même 3 points de SAN.

Acte 4

Provenant de Duluth, les phares d'un véhicule ne tardent pas à balayer la scène du drame. La voiture stoppe, quatre hommes en sortent. Ce n'est que lorsqu'ils sont à un mètre de lui qu'Harry reconnaît l'un d'eux : le lieutenant Parkinson arborant un sourire carnassier.

- Un problème, jeune homme? demande-t-il d'un ton goguenard. Constatant les dégâts il éclate d'un rire énorme, repris en coeur par ses sbires.

- Eh ben, il a fini par comprendre qu'il était de trop sur terre, le nègre!

Acte 5

Toute réflexion de la part d'Harry se soldera par un passage à tabac en règle. Après l'avoir fouillé, les hommes de Parkinson présentent à leur chef le soi-disant contenu des poches d'Harry : deux à trois cents grammes de haschisch. Paradant comme un paon, Parkinson jubile en annonçant ses droits à Harry.

- Homicide, trafique de stupéfiant… Cet homme mérite un châtiment! annonce sentencieusement Parkinson.

Rapidement ligoté, Harry voit les flics sortir une corde de chanvre du coffre de leur voiture. Impuissant, il est conduit à l'écart de la route et pendu à branche…

Patrick

Acte 1

Patrick est réveillé par une odeur de brûlé particulièrement âcre. A peine sort-il de son appartement que des volutes de fumée l'empêchent de respirer et de voir à plus d'un mètre devant lui. De toute évidence le manoir est la proie des flammes. Alors qu'il atteint la porte d'entrée, il assiste impuissant à une scène atroce : une véritable torche humaine, méconnaissable, se tord lentement sur le sol, propageant le feu aux tapis. Il est trop tard pour tenter quoi que ce soit. S'il veut ne pas finir de la même façon, Patrick doit sortir au plus vite.

Acte 2

A l'instant où Patrick passe la porte du manoir pour se retrouver à l'extérieur, une masse s'écrase à ses pieds. Il s'agit de Walter Murray qui pour échapper aux flammes s'est jeté dans le vide. La mort est instantanée. Patrick devra réussir un jet sous SAN pour ne pas perdre 1D4 points de SAN. L'incendie s'est maintenant propagé jusqu'au premier étage. Il est désormais impossible de se tenir à moins de dix mètres du manoir en flammes.

Acte 3

D'autres torches humaines se jettent par les fenêtres des étages supérieurs en hurlant. Patrick doit réussir un jet sous SAN pour ne pas perdre 1D6 points de SAN. Les flammes atteignent maintenant les dépendances. Seul dans la nuit enflammée, Patrick ne trouve aucune trace de ses compagnons. Est-ce la folie qui le gagne? Le ronflement du feu lui paraît effroyablement vivant. Tout à coup une flèche enflammée vient se planter à ses pieds.

Acte 4

Un craquement sinistre provenant du toit du manoir incendié, envahit soudain la nuit. D'étranges formes semblent tourbillonner au milieu des flammes. Des formes plus noires que la nuit, gigantesques et grotesques… Au bruit du feu, viennent s'ajouter d'horribles ricanements sadiques, ainsi que des bruits de déglutition épouvantables. Maintenant

Il n'ignora rien de leur histoire naturelle (des animaux et des végétaux) et il ne laissa rien inexploré. Il sut raisonner sur tous et montra une science parfaite de leurs propriétés. Dieu lui accorda aussi l'art de combattre les démons pour l'utilité et la guérison des hommes. Comme il avait composé des incantations pour conjuré les maladies, il a laissé des formules d'exorcisme pour enchaîner et chasser les démons de façon qu'ils ne reviennent plus. Et cette thérapeutique est encore très en vigueur chez nous. C'est ainsi que j'ai vu un certain Eléazar de ma race qui, en présence de Vespasien, de ses fils, des tribuns et du reste de l'armée, délivrait des gens possédés des démons. Le mode de guérison était celui-ci : il approchait du nez du démoniaque un anneau dont le chaton enfermait une des racines indiquées par Salomon, puis, le faisant respirer, il extrayait l'esprit démoniaque par les narines ; l'homme tombait aussitôt et Eléazar adjurait le démon de ne plus revenir en lui, en prononçant le nom de Salomon et les incantations prononcées par celui-ci. A l'effet de persuader et rendre plus manifeste aux assistants qu'il possédait bien ce pouvoir, Eléazar plaçait à proximité un gobelet plein d'eau ou un bain de pieds, et il ordonnait au démon, une fois sorti de l'homme, de renverser ces récipients et de faire ainsi connaître aux spectateurs qu'il avait quitté l'homme. C'est ce qui arriva et ainsi s'affirmèrent l'intelligence et la sagesse de Salomon.

Traduction du *Livre des Rois dans Antiquités judaïques VIII 2 :5 44-49*, Flavius Josèphe (93 ap. J.C.)

c'est sûr, de mystérieuses forces, prisonnières jusqu'à cette nuit, ont été libérées. Des forces qui se repaissent de vies et qui ont faim… Patrick doit réussir un jet sous SAN pour ne pas perdre 1D6 points de SAN. Pris d'une terreur sans nom, il est persuadé que s'il reste là, il sera littéralement digéré par le Mal. Une flèche enflammée se plante soudain dans son torse, lui infligeant une perte de 6 points de Vie. La brûlure se répand rapidement dans tout son corps.

Acte 5

Le Mal prend forme à quelques mètres de Patrick; une énorme créature entourée de fumées âcres, l'oeil rougeoyant comme un charbon ardent, sorte d'immense faucon borgne et poilu. Dans ses serres griffues, Patrick peut deviner le corps disloqué et sanguinolant d'Ohinira Wang (jet sous SAN sinon perte de 1D6 points de SAN). Patrick doit réussir un jet sous 4xPOU pour parvenir à arracher la flèche de son torse. S'il y parvient, il verra avec terreur des flammes sortir de sa blessure. Il devra alors réussir un jet sous la SAN pour ne pas perdre 1D3 +1 points de SAN. Le monstre sans nom porte lentement le corps de Mme Wang à son bec et lui arrache la tête. Patrick doit à nouveau réussir un jet sous SAN pour ne pas perdre 1D6 points de SAN. Le monstre se tourne alors vers Patrick et se jette sur lui. Le détective perd connaissance en entendant ses os craquer sous la pression des serres de l'abomination…

Le lendemain

Couverts de sueur, les yeux exorbités, les mains crispées aux draps, le souffle court, retenant avec peine un cri d'effroi et de désespoir (un jet sous 4x POU sera nécessaire pour ne pas hurler), et probablement au bord des larmes, les détectives se réveillent au petit matin dans leurs chambres respectives. A l'extérieur, un soleil hivernal illumine la campagne enneigée et sereine.

Les détectives ont récupéré tous les points de SAN perdus pendant leur cauchemar. S'ils réussissent un jet d'Idée, ils se raisonneront en trouvant l'explication de leurs rêves dans le stress accumulé ces derniers temps. Un tel comportement leur rapportera 1D4 points de SAN. S'ils ratent leur jet d'Idée, ils auront énormément de mal à se défaire des images du cauchemar et perdront en conséquence 1D4 points de SAN.

NOTE AU GARDIEN : Il est fort probable que vos Joueurs, au terme de cette nuit infernale et de ce scénario somme toute éprouvant pour leurs nerfs, s'insurgent contre une manipulation sadique de votre part et vous traitent de toutes sortes de noms d'oiseaux (surtout le Joueur incarnant Patrick De Saint Yves). Si c'est le cas, vous aurez la preuve que votre façon de mener ce scénario a été efficace.



ECCE OMO

Un détachement de l'armée italienne fait une incroyable découverte dans une province reculée de l'Ethiopie. Informé par le Duce, Meah décide d'y envoyer une expédition scientifique. Dans le même temps, l'expédition Mellyson part à la recherche des descendants du roi Salomon...

G. Domingo

Avertissement

Ce scénario marathon est un gros morceau qu'il ne faudra pas hésiter à «saucissonner» sous peine d'en perdre toutes les saveurs. Ainsi, l'organisation de l'expédition, le séjour à Nairobi, la remontée du fleuve Omo, les fouilles archéologiques et la base militaire peuvent constituer des petits scénarii que Gardien et Joueurs ne manqueront certainement pas d'apprécier...

INFORMATIONS DESTINÉES AUX JOUEURS

Histoire de l'Ethiopie

Du Ier au IXe siècle aprés J.C., sous la conduite du *Nagusa Nagast* (le Négus ou "Roi des Rois") le Royaume d'Aksoum étend sa domination du Nil Bleu (au nord) au Tigre (à l'est). Le IIIe siècle voit l'apogée du Royaume d'Aksoum qui établit de juteuses relations commerciales avec les marchands syriens qui achètent or, ivoire et encens en provenance de l'Afrique intérieure. Christianisé par l'Eglise égyptienne (copte), le pays connaît son heure de gloire au VIe siècle. Le royaume s'effondre au Xe siècle, victime des populations autochtones musulmanes. Dans le même temps, la dynastie Zagoué naît à l'est du lac Tana. Au XIIIe siècle, Yekouno Amlak renverse les Zagoués et tente de restaurer le Royaume d'Aksoum (Dynastie de Salomon). Trois siècles plus tard (en 1527), les Portugais aident le pays à se libérer de l'occupation musulmane imposée par l'imam Gran. Le pays se ferme peu à peu aux chrétiens occidentaux et aux musulmans au cours du XVIIe siècle. Envahi par les Gallas (des populations païennes) il sombre rapidement dans la lutte des ras (des seigneurs féodaux). Au XIXe siècle, Theodorus II brise la puissance des ras et se fait proclamer nouveau Négus. Les Italiens s'installent à Massoua en 1885. Quatre ans plus tard, Ménélik II, ras du Choa, devient, grâce à leur appui, le nouveau Négus. Il se retourne contre ses alliés à Adoua en 1896, et fait d'Addis-Abeba la capitale du pays. Avec la construction du canal de Suez (en 1917), les européens, maîtres des côtes, imposent le ras Tafari comme régent. Ce dernier fait entrer l'Ethiopie sur la scène internationale en lui faisant adhérer à la Société Des Nations en 1923, puis au Pacte Briand-Kellogg en 1928. Cette même année, il devient Négus puis Empereur Hailé Sélassié Ier en 1930. Il donne à l'Ethiopie une constitution de type occidentale et entreprend une vaste modernisation du pays qui sera malheureusement interrompue par une nouvelle invasion italienne en 1935.

La campagne de 1935 - 1936

Le 3 octobre 1935, 10 divisions italiennes, appuyées par des blindés et une puissante aviation, engagent les hostilités contre une armée de structure féodale. Cette dernière résiste tout de même 7 mois, remportant quelques victoires comme à Achanghi, le 4 avril 1936.

Le général Bodoglio (venu d'Erythrée) et le maréchal Graziani (venu de Somalie) font leur jonction le 10 mai 1936 et remportent une série de victoires : Gondar (le 1er avril), Dessié (le 15 avril), Addis-Abeba (le 5 mai) et Harar (le 8 mai).

Le Négus embarque à Djibouti (colonie française) et part plaider sa cause à la Société Des Nations. Les combats se terminent en 1936, date à laquelle le roi d'Italie Victor-Emmanuel III devient également empereur d'Ethiopie.

Le contexte historique

Le culte de l'action, les fastes d'un passé révolu, l'héritage colonial du jeune royaume italien, le nationalisme exacerbé des masses, l'expansion démographique ; tout pousse le fascisme à une politique d'intervention systématique dans le bassin méditerranéen.

Ainsi, la Lybie, conquise en 1911, est complètement pacifiée en 1935. Des villes nouvelles, une autoroute et des monuments grandioses y fleurissent, comme pour ressusciter la présence romaine disparue depuis quinze siècles.

Intercalée entre deux colonies italiennes (l'Erythrée et la Somalie), l'Ethiopie constitue également une cible de choix. Prétextant un incident frontalier, le Duce lance ses troupes sur le petit royaume, méprisant ainsi l'opinion internationale (l'Ethiopie fait partie de la Société Des Nations). Le conflit ne durera que six mois.

La réaction de la S.D.N. est plutôt molle. Ses membres ne désirent pas condamner trop lourdement l'Italie qu'ils craignent de voir rallier l'Allemagne déjà démissionnaire. Lorsque la S.D.N. réalise que le Duce se moque de ses rappels à l'ordre comme de son premier plat de spaghettis, il est déjà trop tard. Unies dans leur soutien à la dictature espagnole de Franco, l'Italie et l'Allemagne unissent désormais leurs destinées. L'axe Berlin-Rome est constitué. La S.D.N., durement affectée par le départ de l'Allemagne et du Japon, est complètement discréditée par l'affaire éthiopienne. C'est la fin d'un beau rêve français, les balbutiements de l'actuelle O.N.U.

INFORMATIONS RÉSERVÉES AU GARDIEN

La mission du professeur Willelm Kuntz

La disparition de la Clavicule de Salomon dans l'incendie du Berliner Schtadt Museum ne fut pas accidentelle, même si telle fut la version officielle publiée par la presse allemande (Cf. *Le Doute d'une Ombre*). Le sinistre n'eut pour seul but que de maquiller le vol de l'artefact par des agents de Meah. Ce dernier confia, par la suite, l'étude de la clavicule au professeur Willelm Kuntz, sommité du monde de l'archéologie et ardent défenseur du IIIe Reich. Malgré des mois passés à compulser les précieux codex et grimoires soigneusement rangés dans les travées de la bibliothèque du Vatican, Kuntz ne parvint pas qu'à décoder partiellement les nombreux signes kabbalistiques qui recouvraient la Clavicule de Salomon.

Lorsqu'un obus italien mit à jour un important site archéologique éthiopien (voir plus loin *Le Journal de Bord de la Compagnie*), les croquis d'une antique fresque furent expédiés à Meah, dont le goût prononcé pour le mysticisme était bien connu du Duce. Ceux-ci représentaient d'énigmatiques symboles mais également une reproduction étonnamment fidèle du sceau de Salomon. Comprenant que ce nouvel élément pourrait enfin permettre de percer à jour les secrets de la clavicule, Meah décida d'expédier le professeur Kuntz, le précieux artefact et une escorte SS sur place. Stephen «Dakota» Jones, alors en mission en Italie, parvint à subtiliser la clavicule alors que la mission Kuntz transitait à Venise. N'ayant plus l'objet en sa possession, le professeur n'en possédait pas moins de nombreux croquis et Meah, fou de rage, maintint la mission. Celle-ci arriva sur le sol éthiopien en janvier 1937.

Les préparatifs de expédition

Vos Joueurs vont découvrir le plaisir d'organiser eux-mêmes une expédition scientifique dans un territoire encore inexploré ! Outre le choix du matériel à emporter, ils devront également se répartir tâches et responsabilités. De plus, une telle expédition nécessite de longs et fastidieux préparatifs comme les formalités administratives (obtention des différents visas par les ambassades des pays traversés) et médicales (vaccinations).

NOTE AU GARDIEN : Si vos Joueurs montrent trop peu de bon sens dans la préparation de leur expédition, servez-vous de l'avis expert des scientifiques et de Lemon Bridgewater pour éviter des oublis (ou des choix) qui pourraient se révéler catastrophiques par la suite.

Les Joueurs décideront d'eux-mêmes mais, selon toute logique, les attributions de chacun devrait se répartir selon la manière suivante :

Equipe coordination

Jason Mellyson	responsable
Elena Mellyson	financement

Equipe communication

Agatha Jones	correspondante du Boston Globe*
Pierre Batiste	cameraman

* une mission qu'elle obtiendra sans peine

Equipe médicale

Patrick De St Yves

Equipe scientifique

Kirk Wateley	ethnologue
Curtis Mathieson	archéologue
Henry Wish	linguiste
Wilbur Petrie	anthropologue
Elaine Gibbson	paléontologue

Equipe logistique

Lemon Bridgewater
Harry Steck

Le matériel

Le cinéaste Pierre Batiste et les scientifiques fourniront leur propre matériel. Le reste est sous la responsabilité des membres de Nightmare Agency. Les prix indiqués sont négociables et donc discutables grâce à des jets réussis sous Marchandage.

Matériel de Pierre Batiste

nécessaire de maquillage	10 $
caméra	89 $
bobine de pellicule (1 heure)	2 $
projecteur à batteries	5 $
appareil photo	6 $
flash	2 $
10 batteries (piles) pour flash	1 $
matériel de développement	5 $

Matériel scientifique

microscope x300	20 $
caisse bois garnie paille	10 $
magnétophone	50 $
outillage archéologique	30 $

De plus, les scientifiques emportent avec eux une collection impressionnante de livres et d'ouvrages spécialisés représentant un poids total de 20 kg.

Matériel médical	
trousse médicale complète	30 $
dose de contrepoison	1 $
Outillage	
caisse à outils complète	20 $
corde (0,01x30m)	3 $
paire de jumelles x6	24 $
boussole	3 $
pelle	1 $
Divers	
valise	10 $
malle de voyage	15 $
trousse de toilette homme	10 $
trousse de toilette femme	25 $
machine à écrire	65 $
Armement	
500 cartouches chasse	20 $
100 balles cal.45	3 $
holster	1 $
couteau de chasse	3 $
couteau de poche	2 $
hache	2 $
collet	3 $
piège à ressort	5 $
Matériel de camping	
tente 2 places (20kg)	12 $
tente 4 places (30kg)	22 $
tente 8 places (45kg)	35 $
lit de camp	6 $
réveille-matin	3 $
lampe à pétrole	2 $
réchaud	6 $
nécessaire de cuisine	9 $
bouteille Thermos 1 litre	5 $
canne à pêche	10 $
attirail de pêche	10 $

La logistique

Les préparatifs ne se bornent évidemment pas au choix du matériel à emporter. Encore faut-il savoir comment acheminer matériel et personnes sur place. Le trajet New-York/Mombassa peut se faire par les airs (rapide mais très coûteux) ou par mer (bon marché mais lent). C'est cette deuxième hypothèse que nous avons supposée retenue par les détectives mais rien n'empêche le Gardien d'accepter l'option aérienne. Dans ce cas, multipliez le prix du transport par 10 et reportez-vous directement au paragraphe *Nairobi*, à moins, bien sûr, que le Gardien ne décide de développer lui-même la traversée de l'océan atlantique par les airs...

Le transport

Il est bien évident qu'une telle croisière se paie cher, très cher même, si l'on considère les prix moyens pratiqués par les compagnies maritimes. Parmi celles-ci, la Cunard Steamship propose le meilleur rapport qualité/prix :

entrepont, dortoir et toilettes communes	200 $
3ème classe, toilettes communes	300 $
2ème classe, cabine double	500 $
1ère classe, cabine individuelle	1500 $
classe affaire, suite grand luxe	3000 $
transport du matériel	500 $

Ces prix correspondent à un aller simple pour une personne. Ils devront donc être multipliés par 2 si l'expédition désire retourner aux USA par le même moyen de transport. Toutefois, Jason Mellyson obtiendra une réduction si le Joueur qui l'incarne parvient à réussir un jet sous Marchandage. Ajouter un bonus de 10% si Agatha Jones participe à la transaction, 10% de plus si les noms des scientifiques sont prononcés et 10% supplémentaire si la présence du cameraman est mentionnée (voir règles *AdC* pour les particularités de la compétence Marchandage). Le rabais éventuellement obtenu sera définitif et s'appliquera à tous les membres de l'expédition. Cependant, les prestations telles que la restauration et les consommations ne sont pas négociables.

La traversée

L'Agamemnon mettra 30 jours pour effectuer le trajet New-York - Cape Town (Le Cap) en Afrique du Sud. Il y séjournera 48 heures, le temps pour l'équipage de faire le plein de charbon et de denrées alimentaires. Le Cap est un vaste port industriel qui ne présente guère d'intérêt.

Quatre jours seront encore nécessaires pour joindre Durban où une légère avarie nécessitera une journée supplémentaire au port, c'est du moins la raison officielle qui sera donnée par le commandant de bord. La réussite d'un jet sous Discussion ou Baratin, fera avouer à l'un des officiers de pont, que ce retard est dû à un richissime homme d'affaires qui désirait absolument embarquer sur l'Agamemnon. L'homme aurait payé le prix fort pour détourner le navire de sa route initiale. Cette information, anodine au demeurant, permettra d'exercer un odieux chantage sur la compagnie maritime qui acceptera, à contrecœur, une réduction supplémentaire de 10% sur la relation retour. Si le billet a déjà été acheté, le remboursement de la différence se fera au siège de la Cunard Steamship Company Ltd de New-York.

Le navire pénétrera dans le port de Mombasa huit jours plus tard, avec un retard de 24 heures sur l'horaire prévu, ce qui n'est pas si mal si l'on considère les 10 000 miles parcourus.

NOTE AU GARDIEN : Le Gardien peut décider de passer rapidement sur cette traversée. Cependant, un Gardien imaginatif profitera certainement de ces 45 jours en huis-clos pour développer une petite intrigue sympathique. Pourquoi ne pas, par exemple, rebaptiser le paquebot Mauretania (voir le scénario Le Mauretania dans le supplément *L'Asile d'Aliénés et Autres Contes*) ? Attention toutefois à ne pas mettre en péril l'aventure africaine. D'autres occasions seront rapidement fournies par la suite.

BIENVENUE AU KENYA

Aprés les occupations successives des Arabes puis des Portugais, le Kenya voit les Anglais obtenir la concession d'importants territoires en 1888. Le pays devient protec-

torat britannique en 1895, puis colonie de la Couronne en 1920. Jomo Kenyatta prend la tête du mouvement nationaliste en 1925.

En 1937, le Kenya est membre du Commonwealth. Il est administré (ainsi que le Tanganyika et l'Ouganda) par le haut commissaire de l'Afrique orientale. La langue officielle est l'anglais, mais en dehors des grandes villes (Nairobi, Mombasa, Kisumu) les autochtones parlent peu, mal ou pas du tout la langue de Shakespeare. Ils s'expriment plutôt en swahili, une langue commerciale d'origine bantou, pratiquée dans toute l'Afrique orientale. Aussi, bien que les différentes ethnies kenyannes (Kikuyu, Luos, Somalis, Maasaï, Kipsigis et Nandis) possèdent leurs propres dialectes, une personne connaissant le swahili parviendra toujours à se faire comprendre, même dans les parties les plus reculées du pays.

Mombasa

L'Agamemnon accostera à Mombasa en début de soirée. Bâtie sur une île corallienne, la ville est reliée au continent par une digue de chemin de fer et une navette de bacs.

En 1937, c'est déjà une ville importante. Premier port du pays, elle concentre, avec Nairobi, l'essentiel des entreprises du pays (conserveries, cimenteries et textiles). Malgré une chaleur écrasante, il y règne une activité surprenante.

Le culte de la Langue Sanglante

Malgré un coup sévère porté en 1926 par une poignée d'audacieux aventuriers (Cf. *Les Masques de Nyarlathotep* publié par Jeux Descartes), le culte de la Langue Sanglante n'a pas complètement disparu du continent africain. Affaibli et désorganisé, il sévit encore au Kenya et ses pays limitrophes, où ses exactions se bornent à des enlèvements, assassinats et amputations rituelles (animaux et humains). Il ne s'intéressera à l'expédition Mellyson que si celle-ci s'aventure dans la forêt d'Aberdare ou s'intéresse de trop près à son existence (ou encore, si l'un ou plusieurs des explorateurs a participé à l'épisode kenyan des *Masques de Nyarlathotep*). Si tel est le cas, le culte de la Langue Sanglante harcèlera l'expédition de manière épisodique mais fulgurante.

La plupart des ethnies kenyannes connaissent et haïssent le culte de la Langue Sanglante.

Les adeptes de la Langue Sanglante

FOR	14	DEX	16	INT	8
CON	16	APP	2	POU	12
TAI	14	SAN	0	EDU	0
PdV	15				

Bonus aux Dommages +1D4

Armes	Att.	Parade	Dommages
Pranga	50%	45%	1D6+2+1D4
Javelot	50%		1D8+1
Bâton de guerre	45%	45%	1D10+1D4
Arc	40%		1D6+1

Compétences

Chanter 25%; Danses Tribales 55%; Discrétion 45%; Ecouter 60%; Esquiver 30%; Mythe de Cthulhu 35%; Parler Swahili 80%; Sauter 65%; Se Cacher 75%; Suivre une Piste 85%; T.O.C. 60%.

Une foule cosmopolite (Africains, Indiens, Portugais et Anglais) se presse dans ses rues étroites et parfumées. Le visiteur s'émerveillera des balcons ouvragés et fleuris, ainsi que des minarets qui jaillissent de plusieurs mosquées. Périodiquement, des muezzins rappellent à tous l'heure de la prière.

NOTE AU GARDIEN : Les membres de l'expédition mettront un certain temps à s'acclimater. Pour le déterminer, faîtes leur faire quotidiennement un jet sous 3x CON. Chacune de leurs actions aura un malus de 10% tant que ce jet n'aura pas été réussi. Une fois ce jet réussi, il ne sera plus nécessaire d'en faire un le lendemain : le personnage s'est habitué à la chaleur et à l'humidité.

Les membres des équipes *coordination, communication et scientifique* devront se rendre à Nairobi par le premier train s'ils désirent assister à la conférence de presse prévue le soir même. Les autres devront s'occuper du déchargement, de l'inventaire et de l'embarquement du matériel à bord d'un train qui partira 4 heures plus tard.

Le train Mombasa - Nairobi

Il existe plusieurs compagnies de chemins de fer mais les Chemins de Fer Ougandais sont les plus sûrs et les plus confortables. Dix shillings (compter un dollar) permettent de gagner Nairobi en une douzaine d'heures. Le transport du matériel coûte, quant à lui, 3 livres sterling, soit 6 dollars. Le train se compose d'une locomotive à vapeur, d'un tender à charbon, d'un ou deux wagons à plateau (pour les Noirs et les marchandises légères), d'une voiture de 3ème classe (pour les personnes de couleur brune : Indiens et Arabes), d'une voiture restaurant (interdite aux Noirs), d'une voiture de 2ème classe et d'une voiture de 1ère classe (toutes deux réservées aux Blancs). Cette ségrégation est présente également dans la vie courante, à l'instar de très nombreuses colonies d'Afrique. Rares sont ceux que cela choque et toute protestation ne fera qu'attirer des ennuis avec les autorités locales...

La ligne de chemin de fer commence par remonter la plaine côtière couverte de forêts hautes et denses. Puis le train débouche sur de vastes plaines sauvages. Celles-ci sont en tout point semblables aux clichés du genre : verdoyantes d'avril à novembre (jaunies par la sécheresse le reste de l'année) elles recèlent une multitude d'espèces animales (éléphants, buffles, antilopes, lions, girafes, etc...) qui cohabitent tant bien que mal avec quelques exploitations agricoles. Ces dernières sont exclusivement la propriété de Blancs, mais est-ce utile de le préciser?

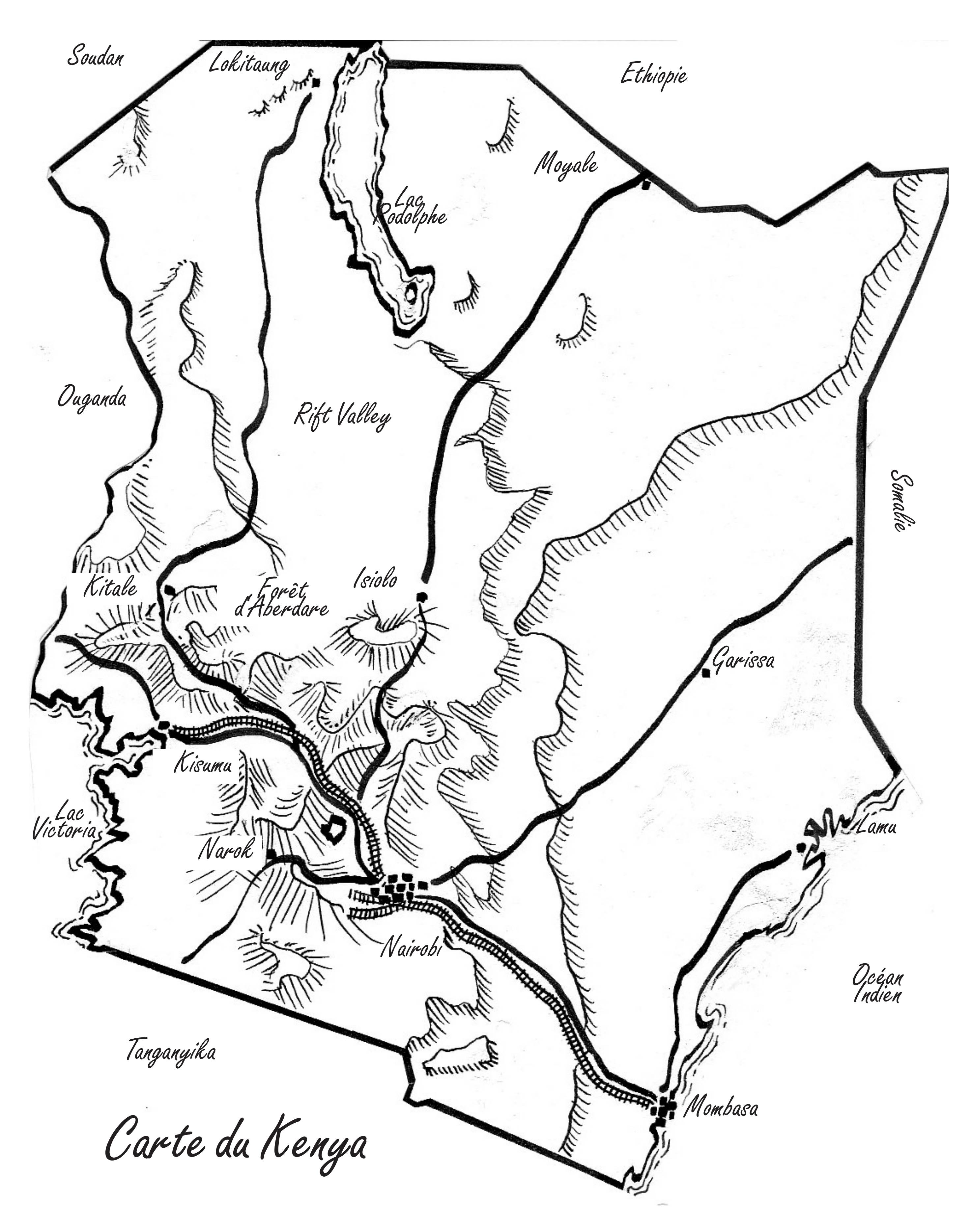
La voie monte régulièrement pendant la première moitié du parcours. Le train est bondé et la locomotive, poussive, repart péniblement aprés de longs arrêts en pleine campagne (ravitaillement en eau, troupeaux sur la voie, etc...).

A l'ouest s'élève bientôt le Kilimandjaro et ses 5985 mètres. Nairobi se trouve plus au nord.

NAIROBI

La gare

Le train arrivera en gare de Nairobi à 19 heures. Pierre Batiste insistera pour descendre le premier afin d'immortaliser leur arrivée sur la pellicule.



Carte du Kenya

Brian Fagerlund

Le cameraman n'est pas le seul à s'intéresser de près à l'événement. Noyé dans la foule qui peuple la gare, se tient un petit homme à lunettes. Coincé dans un costume trois-pièces-cuisine-équippée, il détonne avec le paysage. De ses deux mains il tient un petit écriteau sur lequel une main appliquée a écrit *Expédition Mellyson*. Ce frère jumeau du regretté Peter Lore est simple secrétaire au Siège Gouvernemental, mais se présentera comme "*Brian Fagerlund, agent du Gouvernement de Sa Gracieuse Majesté*". Il priera les arrivants de l'accompagner jusqu'à son véhicule ; une superbe Rolls abricot capable d'embarquer 6 à 7 personnes. Les personnes en sus pourront toujours prendre l'un des taxis qui stationnent à proximité.

Les abords de la gare sont très encombrés et il faudra véritablement "jouer du coude" pour parvenir à se frayer un passage dans une foule compacte, composée de marchands ambulants (fruits, défenses d'éléphants, peaux de zèbres, gris-gris, souvenirs divers, etc...), de cireurs de chaussures, de pickpockets et de mendiants de tous âges, mais de même couleur.

Peter Hunt

Un gros homme tentera de s'interposer sur le chemin déjà difficile que défriche vaillamment le petit Anglais. L'homme transpire abondamment, comme le montre sa chemise, jadis blanche, collée à ses bourrelets. Il se nomme Peter Hunt et travaille pour L'Etoile de Nairobi, qui est, à ses dires, "*le meilleur journal de la capitale*". Il ne lâchera pas les membres de l'expédition avant d'avoir obtenu une information sur leur traversée, leurs impressions, leur repas de la veille, etc...

Malgré le dégoût qu'il inspire et ses manière peu courtoises, c'est un très bon journaliste. Il pourra devenir un allié précieux ou un parfait emmerdeur. Cela dépendra du comportement des membres de l'expédition à son égard.

Peter Hunt : 38 ans

FOR	10	DEX	10	INT	12
CON	16	APP	8	POU	11
TAI	10	SAN	55	EDU	10
PdV	13				

Armes	Att.	Dommages
Cal.45	40%	1D10

Compétences

Baratin 60% ; Discrétion 40% ; Jouer aux échecs 60% ; Marchandage 40% ; Occultisme 30% ; Parler Swahili 70% ; Photographie 50% ; Psychologie 50% ; Se Cacher 30% ; T.O.C. 60% ; Zoologie 40%.

Une fois confortablement installés dans la limousine, Fagerlund annoncera :

- Des chambres sont réservées à l'hôtel Hampton, le meilleur de Nairobi, quoique le Highland ait fait de sérieux progrès !... Vous aurez tout juste le temps de prendre un bon bain avant la conférence de presse qui se tiendra dans le hall de l'hôtel, à 20 heures. Ah oui, j'oubliais, une petite réception est donnée en votre honneur, au Siège Gouvernemental. A 22 heures. Soyez à l'heure.

La ville

Culminant à plus de 1600 mètres, Nairobi offre un climat plus doux et sec que sa petite sœur Mombasa. Aussi, il suffira de réussir un jet sous 5xCON pour s'y habituer.

La ville est divisée en trois districts appelés ville blanche, ville brune et ville noire. Ces appellations font référence à la couleur des personnes qui y résident. Notons cependant que les Blancs sont admis partout et que les gens de couleur brune (Arabes et Indiens) sont admis dans la ville noire. Cette ségrégation est omniprésente (comme dans l'immense majorité des colonies de l'époque) et les inscriptions *BLANCS SEULEMENT*, voire même, des accès séparés aux différentes administrations (prison, hôpital, etc...) définissent les règles d'une ségrégation écœurante. Celle-ci ne semble pas choquer les gens qui vivent là.

L'hôtel Hampton

C'est un grand bâtiment blanc, de style colonial. L'extérieur est composé de magnifiques pelouses, auxquelles quelques arbres africains donnent ombrage. L'intérieur est un labyrinthe de murs blancs et de boiseries précieuses, parcouru par un personnel de couleur, à la tenue impeccable (longue tunique blanche et chéchia rouge). Chaque entrée dans le hall de l'hôtel est précédée d'un petit tintement de cloche. Aussitôt, un petit groupe de domestiques accourt. Le gérant de l'hôtel sort alors de son comptoir (une œuvre d'art) et donne quelques ordres brefs avant de venir saluer ses "*augustes visiteurs*". Aprés quelques banalités d'usage, il souhaite un agréable séjour à ses nouveaux clients, tout en leur donnant la clef de leur chambres respectives.

La clientèle est généralement composée d'hommes d'affaires accompagnés de leurs "secrétaires", de riches touristes en partance pour de merveilleux safaris et de jeunes mariés en quête d'exotisme.

Reggie Baines

Le directeur de l'hôtel, est un sexagénaire attachant, toujours tiré à quatre épingles, et dont le personnel constitue l'unique famille. Ses jours s'écoulent paisiblement entre son thé de 17 heures, ses rituelles parties de bridge en compagnie de quelques notables de la capitale et les échecs, un jeu qu'il pratique seul ou avec les clients de l'hôtel. Reggie Baines compte bon nombre de célébrités parmi ses amis (en général, d'anciens clients) et prend un réel plaisir à montrer les photos dédicacées, cartes postales et autres témoignages d'amitié que ces derniers lui envoient de temps à autre. C'est un homme charmant qui se montrera cependant quelque peu irrité par la présence permanente de journalistes dans le bar de l'hôtel.

La conférence de presse

Les membres de l'expédition seront pris sous le flot des questions de Peter Hunt et de six autres journalistes venus tout spécialement de l'étranger. Mis à part le journaliste de L'Etoile de Nairobi, tous séjournent à l'hôtel Hampton.

Mathew Springfellow

Ce jeune journaliste travaille pour l'agence Reuter depuis près d'un an. Il est sympathique, et comme bon nombre de ses collègues de la célèbre agence d'informations, c'est un véritable professionnel. Ses questions sont précises et parfaitement formulées. Il connaît tout ce que la presse

internationale a publié sur les membres de l'agence Nightmare et les scientifiques de l'expédition. Normal : le siège londonien de Reuter lui a envoyé un dossier complet.

Sam Travers

Ce colosse est originaire de Dallas (Texas), comme le prouve son incroyable accent que 20 années passées en Afrique n'ont pas éméché. Contrairement à son confrère de Reuter, Sam Travers est un dur à cuir de la vieille école. Il connaît tous les bars, tous les bordels et tous leurs clients de cette partie de l'Afrique. Ses méthodes ne sont pas toujours orthodoxes mais son boss d'Associated Press s'en moque pas mal. Tant qu'il fait de bons papiers...

Michel Betting

C'est un homme d'une trentaine d'années, vif, élégant et très sûr de lui. Il est français et travaille pour Le Soleil de Djibouti. Il a suivi l'affaire Borsavin dans la presse française distribuée à Djibouti. Le Gardien devra donc adapter les informations dont dispose le journaliste en fonction de la façon dont les Joueurs auront "traité" le scénario *Rififi à Paname*. Si le moindre rapprochement entre la mort de Borsavin et Nightmare Agency a transpiré dans la presse française, M. Betting ne manquera pas d'y revenir. Il posera alors nombre de questions embarrassantes, dans le but de réaliser le scoop qui lui permettra, il en est persuadé, d'obtenir une promotion dans la métropole.

Peter Hunt

Son comportement sera fonction du premier contact qu'il a eu avec les membres de l'expédition, en gare de Nairobi. Si ceux-ci ont pris la peine de répondre à l'une au moins de ses questions, il se montrera courtois, intéressé et son papier sera exagérément flatteur. Dans le cas contraire, il utilisera l'affaire mexicaine (Cf. *Si ce n'est toi...*) pour attaquer A. Jones, ses amis de Nightmare Agency, et donc, l'expédition Mellyson.

Francesco Sannazzaro

Ce charismatique quinquagénaire est une véritable caricature du latin lover. Il est le reporter vedette de La Storia, le plus populaire des quotidiens romains. Ses costards valent une fortune et il en change chaque jour. Sannazzaro s'émerveillera de la témérité des explorateurs, les gratifiant d'un "*dignes émules de Stanley et Livingstone*" et autres qualificatifs flatteurs. Il finira par inviter Agatha Jones à partager avec lui un merveilleux week-end à Venise. Son papier n'aura pour but que de flatter sa propre personne, une entreprise dans laquelle il excelle.

Elmut Groll

Il est bâti comme un Panzer, un char d'assaut dont il a d'ailleurs emprunté l'humour. Il est le correspondant du Fahne, un torchon berlinois à la solde de la propagande nazie. Ses questions n'auront qu'un lointain rapport avec l'expédition Mellyson et viseront essentiellement à démontrer la décadence des Etats-Unis et de leurs alliés de la première guerre mondiale. Il s'étonnera qu'un pays en pleine crise économique (les Etats-Unis vivent une terrible récession pendant les années 30) investisse et se passionne pour ce "*caprice de scientifiques en mal de sensations*". Quelles que soient les réponses qui lui seront faites, Elmut Groll rédigera un article dans ce sens. Cependant, malgré son endoctrinement, le journaliste allemand ne représente aucune menace pour les Américains. Ce n'est pas le cas de son confrère égyptien.

Menahem Menou

Derrière ce gringalet moustachu se cache en fait un membre du SPHINX, un réseau d'informateurs travaillant au Moyen-Orient pour le compte du régime hitlérien. Il se fait passer pour un journaliste du Scribe, un quotidien sans grande envergure de la capitale égyptienne. Sa mission n'est pas de torpiller l'expédition (d'autres doivent s'en charger) mais d'informer Berlin sur les informations dont disposent les détectives de Nightmare Agency. Il profitera de la réception donnée le soir même pour fouiller méthodiquement chacune des chambres des membres de l'expédition. S'il découvre la Clavicule de Salomon, il l'emportera ainsi qu'argent liquide et bijoux pour détourner les soupçons sur un rat d'hôtel. Son butin disparaîtra grâce à une filière parfaitement rodée.

Il est possible que sa visite nocturne soit interrompue par l'arrivée inopportune de membres de l'expédition. Si le cas se produit, l'agent du SPHINX n'hésitera pas à tuer pour réussir à s'échapper. Si les choses tournent en sa défaveur, il croquera la capsule de cyanure qui équipe les molaires de tous les agents de Meah. Son existence s'achèvera alors dans de brèves mais atroces douleurs.

Mis à part sa (fausse) carte de journaliste, Menou ne possède aucun papier permettant de l'identifier formellement. Un coup de téléphone au Scribe n'apprendra rien de plus : aucun de leurs journalistes ne porte ce nom. De plus, aucun des hôtels de la capitale ne l'a pour client. Bref, s'il est éliminé, l'agent du SPHINX rejoindra la cohorte des anonymes morts pour le service.

FOR	12	DEX	14	INT	12
CON	12	APP	10	POU	9
TAI	12	SAN	45	EDU	11
PdV	12				

Armes	**Att.**	**Dommages**
Autom. cal.45	50%	1D10
Poignard	50%	1D6

Compétences

Discrétion 50%; Ecouter 50%; Esquiver 40%; Grimper 40%; Lancer 50%; Se Cacher 55%; T.O.C. 65%.

La gare de triage

Le train transportant le matériel de l'expédition est encore plus lent que le train parti quatre heures plus tôt. Ce n'est qu'aux environs de minuit qu'il pénétrera en gare de Nairobi. Les wagons de marchandises seront ensuite manœuvrés jusqu'à la gare de triage, au sud de la capitale. Ils seront plombés par un employé et passeront le reste de la nuit sur des voies de garage. Deux heures aprés leur arrivée dans la gare de triage, les wagons seront l'objet d'un casse perpétré par un groupe de jeunes Noirs armés de gourdins et de pieds de biche.

Si aucun des membres de l'expédition n'est présent sur place, les caisses contenant armes, vivres et matériel de campement, seront dérobées. Les quelques rares cheminots présents dans le triage sont trop occupés à se saouler pour remarquer le camion qui viendra chercher le fruit du larcin.

Dans le cas contraire, une vive empoignade mêlera le groupe de casseurs et les personnages présents. Les jeunes Noirs ne sont pas des assassins (la peine encourue est la peine de mort), aussi, ils détaleront s'ils rencontrent une résistance trop importante.

Si des caisses sont dérobées, l'administration coloniale et la police ne seront pas d'une grande aide. Pas plus que les contingents disséminés du King's African Rifles. Les membres de l'expédition pourront toujours invoquer la responsabilité des Chemins de Fer Ougandais mais une telle procédure sera aussi longue qu'inefficace. Les démarches administratives seront si compliquées qu'il faudra y renoncer, ou perdre un bon mois dans la capitale. Les commerçants de Nairobi disposent heureusement d'à peu près tout ce que l'expédition nécessite en matériel (voir plus loin *Le lendemain* pour les prix pratiqués).

La réception au Siège Gouvernemental

Aprés le relatif confort de leur périple transocéanique, cette réception va plonger nos aventuriers dans un luxe insolent. Champagne, caviar, fois gras, sont distribués par des domestiques en livrée à une centaine d'invités visiblement triés sur le volet. Tous sont des habitués des soirées organisées par le gouverneur.

Celles-ci sont des modèles du genre : les hommes en queue de pie fument de gros cigares, portent de nombreux toasts et dansent avec leur femmes, leurs filles ou leurs maîtresses. Parmi ces nantis, deux personnages présentent un intérêt pour la suite des événements.

Le colonel Arthur Keyborn

Le premier est un retraité de la Royal Navy. Il ne passe pas inaperçu, avec son uniforme écarlate couvert de médailles et la vitalité avec laquelle il s'adresse à ses voisins. Aussi discret que le Baron Münchausen, le colonel Arthur Keyborn est une véritable caricature d'officier supérieur anglais.

- Vous savez, mon grand-père a servi aux côtés de Sir Robert Napier quand celui-ci écrasa les Ethiopiens en 1867. Une belle bataille, savez-vous ? Tenez, c'est son sabre que je porte encore aujourd'hui !

Si des caisses ont été dérobées dans la gare de Nairobi et que l'information parvient à sa connaissance, il déconseillera toute recherche des marchandises volées :

- Celle-ci se terminerait inévitablement par un coup de couteau, savez-vous ? Ces gens là ne sont pas comme nous, ils n'ont pas de respect pour la vie, et encore moins pour celle d'un Blanc !

Puis il s'absentera pour passer un coup de téléphone. Une heure plus tard, il annoncera modestement, qu'il a retrouvé la trace des caisses disparues et qu'un soldat de sa gracieuse Majestée les apportera le lendemain matin, à l'hôtel où les explorateurs sont descendus.



Le colonel Keyborn

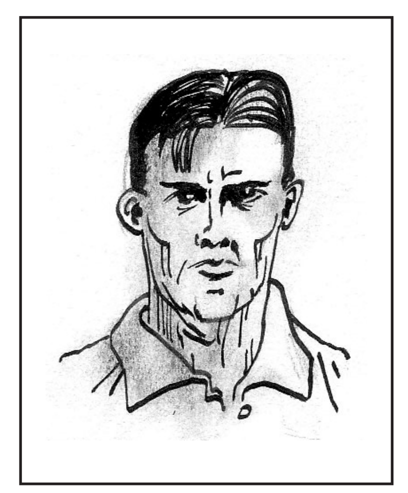
Ce n'est évidemment pas un piège. Le colonel a tout simplement fait jouer certaines de ses relations "*pour le bien de la science*". Il confiera alors qu'il accompagnerait volontiers l'expédition Mellyson dans son aventure en terre inconnue. A-t-il encore besoin de faire la preuve des services qu'il pourrait rendre ?

Charles Winston Lesley

A quelques mètres de là, un jeune homme rassure deux femmes qui semblent véritablement accrochées à ses lèvres.

- Mais non, pensez-vous ! Les Italiens ont bien assez de l'Ethiopie, de la Somalie et de l'Erythrée pour s'intéresser au Kenya. Quoiqu'il en soit, nous saurions nous occuper de ces fascistes s'ils s'avisaient à nous chercher querelle !

L'homme est grand. Il a une trentaine d'années, des cheveux noirs et de magnifiques yeux verts. Il s'appelle Winston Charles Lesley.



Charles Winston Lesley

Son diplomate de père s'est éteint deux ans auparavant d'une ultime crise de paludisme. Winston est maintenant un riche dilettante qui a investi la fortune de son père dans des plantations de canne à sucre et de bananiers, à l'est de Nairobi. Ses frasques amoureuses font la joie des soirées mondaines qu'il fréquente à l'occasion. Winston Charles Lesley ne restera pas insensible au charme d'Agatha Jones et fera tout son possible pour pouvoir accompagner l'expédition. Il prétextera de sa parfaite connaissance du pays (son père l'emmenait très fréquemment dans les safaris organisés pour les personnalités politiques en visite au Kenya) et ajoutera qu'il connaît un moyen sûr et très rapide pour gagner le lac Rodolphe. Son idée est de prendre le train jusqu'à Kisumu, sur le lac Victoria. Là bas, une amie pilote leur permettra d'atteindre le lac Rodolphe en quelques heures (voir plus loin *Gladys Carrington*).

Chez Abdul

Alors qu'ils sortiront du Siège Gouvernemental (ou au moment que le Gardien jugera le plus opportun), les détectives seront accostés par un jeune garçon. Il enjoindra le professeur Mellyson et ses amis de le suivre jusque chez son grand-père Abdul, dont la modeste demeure se situe dans les faubourgs malfamés de la capitale. S'il n'y a pas eu de baston dans la gare de triage, le Gardien pourra éventuellement en profiter pour se défouler un peu…

Abdul El Boudiaf

Leur interlocuteur se montrera d'une grande courtoisie et commencera par leur offrir du thé accompagné de pâtisseries orientales. L'homme est arabe, historien et passionné d'occultisme. Il prétendra avoir appris l'arrivée de l'expédition Mellyson par la presse et n'avoir évidemment pas pu pénétrer l'enceinte du Siège Gouvernemental pour les rencontrer (on le comprend). Sa demeure est

Informations détenues par Abdul El Boudiaf

Le roi Salomon et l'Ethiopie

Le Ier empire éthiopien s'étendait sur le Soudan, du Nil Bleu au Nil Blanc. Il s'identifiait avec le pays de Couch, dont parle la Bible. Les origines du pays demeurent encore légendaires, mais selon la tradition, la première dynastie descendrait du fils du roi Salomon et de la reine de Saba. Par la suite, tout prétendant au trône se dut de faire établir par des généalogistes son ascendance salomonienne. On le voit, l'Ethiopie reconnaît un rôle éminent, voire fondateur, au roi Salomon dans la politique, la religion et le savoir. Celui-ci fut un maître riche et puissant près de mille ans avant notre ère. C'était le grand roi d'un petit peuple (Israël) dont le renom, à l'époque, n'était pas énorme. Contrairement à son père David (qui dut rassembler des clans en lutte perpétuelle les uns contre les autres et contre l'étranger), il n'eut pas à faire la guerre (si ce n'est contre la domination philistine). Il était protégé par le dieu d'Israël Yahweh pour lequel il bâtit, grâce à Hiram (génial architecte inspirateur de la franc-maçonnerie), un temple vaste et somptueux comme le peuple d'Israël n'en avait jamais vu. Sa connaissance des sciences naturelles et occultes a traversé les pays et les âges (touchant les cultures héllénistique, juive, païenne et chrétienne), et nombreux sont ceux qui lui attribuent la pérennité de divers proverbes, cantiques et ouvrages écclésiastiques. Toutefois, certains avancent que son pouvoir sur les démons n'a été magnifié que pour contrebalancer le pouvoir analogue attribué au Christ par les Evangiles.

Les talismans

Salomon avait le pouvoir de subjuguer les démons et d'en obtenir les secrets. Il est en outre célébré pour sa grande connaissance des talismans, une connaissance qu'il arracha, dit-on, aux esprits, tout comme Alexandre le Grand, Aristote ou Zoroastre. «Talisman» vient du mot grec *Télesma* qui signifie «tribut, impôt, cérémonie initiatique». Il ne prend le sens d'»objet efficace» que vers le IVe siècle et semble tout particulièrement attaché à l'activité d'Apollonius de Tyane, un néo-pythagoricien qui vécut au Ier siècle ap. J.C. Un temps accusé d'escroquerie et de magie, Apollonius fut décrit comme un dieu vivant, paragon de la sagesse pythagoricienne dans la biographie que lui consacra Philostrate au début du IIIe siècle. Il fut ensuite érigé en rival de Jésus par les adversaires du christianisme, avant de se voir attribuer l'installation de talismans. Au VIe siècle, Héséchyus de Milet indique qu'Apollonius érigea trois cigognes en pierre polie à Byzance pour en écarter les cigognes et Jean Malalas qu'il installa un scorpion d'airain au centre d'Antioch (Grèce) contre les scorpions. Le plus étonnant est qu'on lui prête également la création d'un miroir miraculeux, montrant l'invisible et sur lequel étaient inscrits des noms et des caractères semblables aux signes terminés par des boules propres aux livres éthiopiens. Certains papyrus grecs et livres coptes y font allusion, sans pour autant le localiser.

Croyances attachées au roi Salomon

Les principaux motifs de la légende salomonienne développée en Orient sont bien connus des Ethiopiens. A l'instar du sceau, du palais en forme de labyrinthe ou du pouvoir sur les démons, tous émaillent des récits et des rituels plus ou moins ésotériques.

Le sceau

Saint Michel était armé du sceau de Dieu lorsqu'il bouta Satan hors du ciel. L'archange le remit ensuite à Salomon, lui conférant ainsi le pouvoir de se protéger des démons, de les subjuguer et d'en obtenir les secrets. La chevalière devait certainement porter le tétragramme, c'est à dire les quatre lettres hébraïques du nom ineffable de Dieu. Le nom même de Salomon est réputé repousser les esprits. Ainsi, un papyrus magique syncrétiste écrit en grec vers l'an 300 conjure le démon possesseur au nom du "*sceau que Salomon a apposé sur la langue de Jérémie (un prophète qui se déclarait incapable de parler) afin de la guérir*".

Le palais en forme de labyrinthe

Selon une légende que se plaisent à raconter les alchimistes, le roi Salomon fit construire par des démons un palais en forme de labyrinthe à 7 circonvolutions pour y loger ses épouses et ses concubines. Mais le sage Sirak séduisit l'une d'entre elles et entretint une liaison grâce à un tunnel qu'il creusât sous le palais. Un jour, chez lui, il l'a présenta à son roi comme étant sa "nouvelle épouse". Croyant reconnaître sa femme, le roi se précipita au palais, mais elle l'y précéda par le tunnel.

un gigantesque taudis où livres, manuscrits, feuilles de papier, effets personnels et reliefs de repas se mêlent dans un désordre indescriptible.

Sa connaissance de l'histoire de l'Ethiopie est singulière et semble sans limites (voir *Informations détenues par Abdul El Boudiaf*).

Si les détectives lui montrent la Clavicule de Salomon, il se figera aussitôt puis, les larmes aux yeux, remerciera Allah pour sa générosité.

- Je croyais que cet inestimable artefact avait disparu dans l'incendie du Berliner Schtadt Museum. Comment est-elle arrivée entre vos mains ? Allah est grand ! Allah est généreux !

LE LENDEMAIN

Le lieutenant Stanley Picker, des King's African Rifles, attend patiemment les membres de l'expédition devant une tasse de café, au bar de l'hôtel.

Si les caisses ont été récupérées grâce au colonel Keyborn, elles se trouveront dans un camion bâché, garé devant l'hôtel et gardé par deux soldats. Dans le cas contraire, le commandant du régiment des King's African Rifles se laissera convaincre par Keyborn de prêter du matériel de campement à l'expédition Mellyson. Les armes et les vivres manquantes pourront être achetées à Nairobi. A moins qu'un jet sous Marchandage ne soit réussi, le prix sera supérieur de 10% à celui pratiqué aux USA.

Dans tous les cas de figure, le lieutenant Stanley Picker accompagnera les membres de l'expédition jusqu'à la gare.

Le train Nairobi - Kisumu

Les wagons contenant le matériel ont été incorporés au train de voyageurs qui part à 12 heures. Celui-ci est encore plus lent que le train qui relie Mombasa à la capitale. Il progresse lentement vers le nord, longe la forêt d'Aberdare (à l'est) et le lac Naivasha (à l'ouest). Il marque un arrêt prolongé à Nakuru pour y faire le plein d'eau. Il lui faudra près de dix heures pour parcourir les 350 kilomètres qui séparent Nairobi de Kisumu.

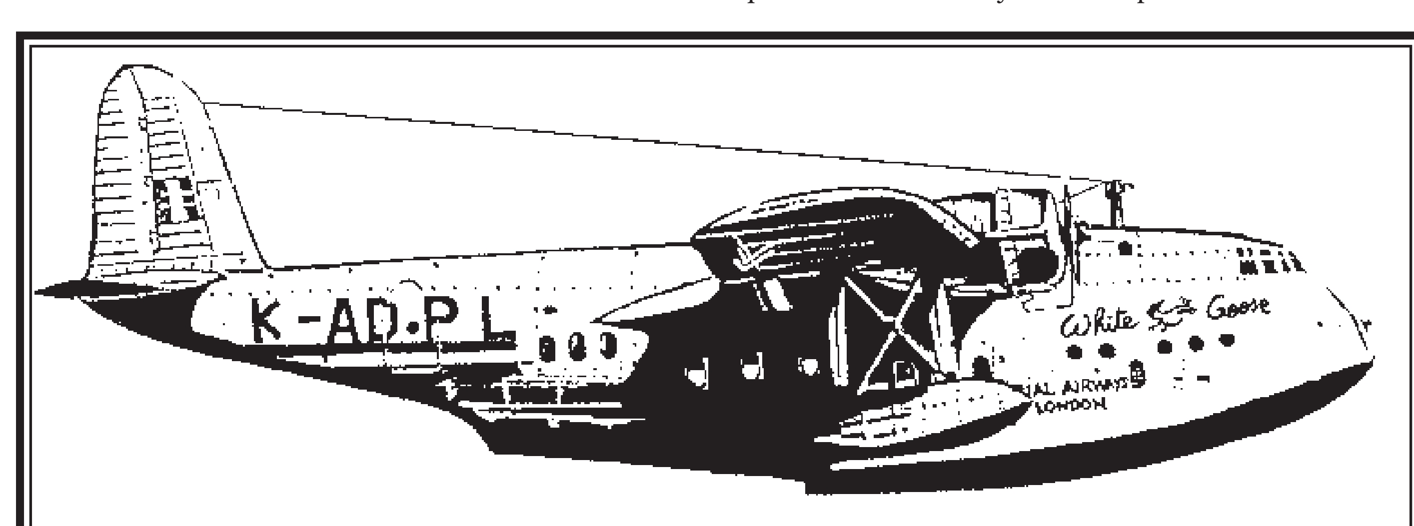
KISUMU, LAC VICTORIA

Construite dans le golfe de Kavirondo, Kisumu est une petite ville remarquable par sa gare vétuste, son marché aux poissons odorant et sa garnison des King's African Rifles. Coincée au pied des montagnes, elle offre une vue magnifique sur le lac Victoria, le plus grand lac d'Afrique.

Il faudrait des mois à dos de mulet pour traverser la chaîne montagneuse et atteindre la Rift Valley qui descend lentement vers le lac Rodolphe, 300 kilomètres au nord. Seule alternative : le White Goose.

Le White Goose

Les années trente voient le début de l'exploitation de lignes aériennes permettant de relier les différents continents. Très vite, les compagnies aériennes réalisent l'avantage qu'elles tireront des hydravions : pas besoin d'entretenir



Le White Goose

Modèle	Short S-23 "C"
Constructeur	Short Bros Ltd
Type	hydravion / passagers
Année	1936
Moteur	4/920 hp B. Pegasus XC
Envergure	34,75 m
Longueur	26,82 m
Hauteur	9,68 m
Poids à vide	10 660 kg
Poids maxi au décollage	18 371 kg
Vitesse maxi	322 km/h
Vitesse de croisière	266 km/h
Autonomie	1 220 km
Plafond	6 100 m
Passagers	24
Membres d'équipage :	5
Gladys Carrington	pilote d'essai
John Pinwall	copilote
Paul Heathy	navigateur
Bruce Redpath	radio
Isidore Deboux	mécanicien

de coûteuses pistes d'atterrissage, très nombreux endroits pour atterrir et décoller, et surtout, possibilité de survivre à une grave avarie au-dessus d'un océan. Aussitôt, les constructeurs des pays les plus avancés dans l'aéronautique (France, USA, Allemagne, etc...) se lancent dans une incroyable compétition. La participation anglaise n'est pas des moindres : les routes d'Afrique et d'Orient comportent la traversée de la Méditerranée et c'est d'abord l'affaire du Short Calcutta et du Short S-17. En 1936, quarante quatre Short S-23 "C" sont construits pour la compagnie britannique Imperial Airways. A l'heure où se déroule l'expédition éthiopienne, les "Empire boats" (comme on les a baptisés) terminent une longue période d'essais. L'un d'eux, le White Goose est sous le commandement de Gladys Carrington.

Gladys Carrington

Cette jeune femme a du chien. Mais, malgré ses allures de garçon manqué, Gladys Carrington ne manque pas de charme. Ce petit bout de femme a un tempérament de cochon et un unique amour : l'aviation, développé dès son plus jeune âge par un père as de la R.A.F. Grâce aux leçons prodiguées par son père, Gladys ne tarde pas à se faire remarquer par la profession. Le 5 juillet 1937, elle réussit à traverser l'océan atlantique en 15 heures et 3 minutes, à bord d'un Short S-23 "C". Cet exploit lui permet d'obtenir un poste de pilote d'essai pour le compte des Imperial Airways.

La jeune pilote est assistée de 4 hommes d'équipage : trois Anglais et un Français. Leur mission consiste à tester les limites du Short S-23 "C" dans les conditions extrêmes d'Afrique. Aprés un mois passé en Egypte, ils doivent se rendre prochainement en Afrique du Sud. Les Imperial Airways comptent en effet établir des lignes régulières avec les lointaines colonies. Ainsi, d'autres équipages testent actuellement le même appareil en Inde, à Hong Kong et en Australie.



Gladys Carrington

Bien qu'il ne soit pas prévu que le White Goose emporte des passagers (ce que fera observer John Pinwall), Gladys Carrington acceptera de transporter l'expédition jusqu'à Lokitaung, sur le lac Rodolphe. Tout en faisant un clin d'œil à Winston Charles Lesley, elle fermera le caquet de son copilote.

- L'opération constituera un test grandeur nature dont je prends l'entière responsabilité.

Il faudra délester l'appareil des charges utilisées pour les essais en vol et charger le matériel de l'expédition. L'opération, effectuée par des dockers, nécessitera quelques livres sterling et une journée de travail. Pendant ce temps, Winston Charles Lesley et la jeune pilote effectueront une promenade romantique sur les rives du majestueux lac Victoria...

Gladys Carrington : 28 ans

FOR	11	DEX	15	INT	13
CON	12	APP	14	POU	15
TAI	11	SAN	75	EDU	13
PdV	11				

Armes	Att.	Dommages
Poings	55%	1D3

Compétences

Baratin 50%; Crédit 50%; Discrétion 40%; Ecouter 60%; Esquiver 50%; Grimper 40%; Nager 50%; Parler Swahili 30%; Piloter Avion 80%; Premiers Soins 50%; T.O.C. 50%.

N'Gun et Duïn

Deux des dockers engagés à Kisumu sont à la recherche d'un travail. Ce sont des Wakwafi, des bâtards Maasaï. Ils iront trouver Lemon Bridgewater et lui demanderont s'il veut bien les engager.

Ils sont âgés d'une trentaine d'années et vivent habituellement de petits boulots. Leurs services ne coûteront pas grand chose mais il faudra tout de même marchander, car c'est la règle en Afrique noire. N'Gun, le plus grand, connaît bien Lokitaung :

- Les bwanas trouveront tous les porteurs qu'ils voudront à Lokitaung. D'ailleurs, mon oncle y habite...

Les deux Wakwafi se lanceront alors dans une interminable palabre, où chacun vantera les mérites des porteurs Luo et Kikuyu. Ces derniers emporteront finalement l'adhésion des deux Wakwafi.

Panique à bord

L'altitude des Monts Aberdare et Kenya (5199m) ne présente pas de difficultés pour le White Goose. Son plafond dépasse les 6000 mètres. Cependant, Gladys Carrington choisira de les contourner par l'est, "*pour la beauté du paysage*". Les passagers auront donc tout loisir d'admirer le plateau Lorogi. En apercevant le Mont Kenya, les deux Wakwafi s'écrieront "*Dongo Egere!... Dongo Egere!...*" en pointant le doigt sur le hublot. S'il est interrogé, Lemon Bridgewater précisera que c'est le nom donné par les Maasaï au Mont Kenya. *Dongo Egere* signifie "la montagne mouchetée". Les populations locales le nomment plus poétiquement *Kere-Nyaga*, "le doigt de Dieu".

Peu aprés, l'émerveillement des passagers va rapidement se transformer en inquiétude, puis en panique. En effet, Les quatre énormes moteurs du White Goose vont s'arrêter l'un aprés l'autre. Malgré les tentatives désespérées de Gladys Carrington, aucun ne redémarrera. L'hydravion perdra rapidement vitesse et altitude au rythme des informations communiquées par le copilote. Aprés quelques vérifications, Isidore Deboux affirmera que les circuits électriques sont OK et que l'essence arrive bien jusqu'aux carburateurs. L'allumage ne peut pas être mis en cause car il l'a vérifié la veille, à Kisumu.

Le White Goose est bien trop lourd pour planer. La vitesse diminuant très rapidement, l'avion risque de décrocher d'un instant à l'autre. Heureusement, le lac Rodolphe apparaît tout à coup sur la gauche de l'appareil. Gladys Carrington commandera la vidange des énormes réservoirs d'essence (pour éviter tout risque d'explosion) puis, annoncera en serrant les dents qu'il faudra amerrir sur la largeur du lac. Celle-ci ne mesurant qu'une dizaine

de kilomètres à cet endroit, La manœuvre est difficile et la jeune pilote devra réussir un jet sous la moitié de Piloter un Avion. Elle n'aura droit qu'à un seul essai. Elle ordonnera d'attacher sa ceinture et de placer sa tête entre ses genoux. Un jet sous Ecouter permettra d'entendre la voix chevrotante de Bruce Redpath lancer des S.O.S. sur toutes les longueurs d'ondes...

Le jet est un échec complet (résultat > 80)

L'angle d'approche est trop important. L'appareil se disloque au contact de l'eau, qui, à cette vitesse, est aussi dure que le béton. L'avant de l'appareil explose sous le choc tandis qu'une aile se fracasse. Tous les passagers doivent réussir un jet sous Chance pour ne pas subir la perte d'1D6 points de Vie. Deux dinghies (canots de sauvetage pneumatiques) sont situés de part et d'autre de la porte principale. Leur manœuvre est décrite dans une notice imprimée sur les gros sacs en plastique qui les contiennent. Celle-ci attire surtout l'attention sur le fait de jeter le dinghie à l'eau avant de tirer sur la valve qui commande le gonflage automatique du canot.

Une fois sorti de l'appareil, il faudra réussir un jet sous Nager pour atteindre le dinghie puis un jet sous Grimper pour parvenir à se hisser à son bord. Toute personne présente à bord, peut, bien sûr, en aider une autre à monter. Comparez, dans ce cas, la FOR du premier à la TAI du second sur la Table de Résistance fournie dans les règles.

Dans la panique générale, il faudra réussir un jet sous T.O.C. pour apercevoir Isidore Deboux et Gladys Carrington. L'eau qui les entoure est rouge de sang. Ce sont apparemment les seuls survivants de l'équipage. Il faudra réussir un jet sous Nager pour les aider à regagner le dinghie, ou un jet sous 3x DEX (un pour chaque rame) pour manœuvrer le dinghie jusqu'à eux. Si personne n'y parvient, les deux Wakwafi parviendront à les ramener sans problème. Le mécanicien souffre d'une fracture ouverte à la jambe droite qui lui fera rapidement perdre connaissance. La jeune femme est, quant à elle, plongée dans le coma.

L'appareil flottera près d'une heure, permettant ainsi à ceux qui sont en forme de sauver le matériel irremplaçable (radio, armes, matériel scientifique, etc...).

Le jet est un échec (résultat > 40)

L'angle d'approche est trop faible. L'appareil ricoche sur les eaux pendants d'interminables secondes. A chaque heurt, la carlingue semble sur le point de se disloquer mais, visiblement, l'appareil tient bon. Il finit par s'immobiliser à moins d'un kilomètre de la berge occidentale du lac. Toutes les personnes à bord doivent réussir un jet sous Chance pour ne pas subir 1D3 points de dommages. Seul le flotteur gauche est endommagé. 1D4 journées de travail suffiront à effectuer une réparation de fortune.

Le jet est réussi (résultat <= 40)

L'amerrissage se passe sans problème majeur. L'appareil s'immobilise à une centaine de mètres du rivage.

Dans tous les cas de figure, les habitants de Lokitaung se rendront sur les lieux de l'amerrissage à bord d'embarcations rudimentaires pour tenter d'aider les survivants.

LOKITAUNG, LAC RODOLPHE

Le lac Rodolphe (actuel lac Turkana) est un lac longiligne qui s'étale sur plus de 200 kilomètres du nord au sud. Lokitaung est un petit bourg situé dans la vallée de Lotikpi, sur la rive nord ouest du lac. Il est éloigné d'une vingtaine de kilomètres de la frontière avec le Soudan et l'Ethiopie. La population est Kamba mais de nombreuses ethnies sont également représentées : Kikuyu, Luo, Bashuya, Maasaï, Nandi, et Kalenjin. Elles vivent de la culture du mil, du sorgho (comme tous les paysans de la région) et de la pêche. Parfois, un cygne fatigué par sa longue migration vient égayer leur ordinaire.

A la recherche de porteurs...

Les deux Wakwafi vont présenter leurs amitiés à l'oncle de N'Gun. Ils lui apprennent qu'ils cherchent des porteurs et lui demandent conseil. Le vieil homme réfléchit un moment, puis leur conseille de parcourir le village en criant. Cette technique peu discrète aura néanmoins l'avantage de rassembler tous les habitants sur la place du village. Là, le vieil homme annoncera le but de ce rassemblement. Les deux Wakwafi effectueront une sélection parmi ceux qui désirent accompagner les bwanas. Parmi eux, c'est un groupe d'une dizaine de Kikuyu qui remportera leur suffrage. Ils attireront l'attention de Bridgewater sur le fait que, certes, les Kikuyu sont moins robustes que les Luo, mais ils permettent de constituer un groupe ethnique homogène. Les scientifiques conviendront également que l'expédition aura certainement suffisamment de problèmes pour ne pas avoir à gérer des rivalités au sein des porteurs. Il faudra ensuite discuter du prix à payer, et les deux Wakwafi se chargeront volontairement de cette besogne. Aprés une heure de palabres, N'Gun et Duïn annonceront, non sans fierté, qu'ils ont obtenu la paie d'une livre sterling par porteur et par semaine. Les membres de l'expédition pourront bien sûr se montrer plus généreux.

Pendant ce temps, les blessés seront amenés au guérisseur du village. Ce dernier possède la compétence Premiers Soins à 70%. Il n'acceptera pas d'argent mais attendra un cadeau en retour. Chacun des blessés devra donc lui offrir un objet personnel (montre, stylo, clefs, etc...). Les deux Wakwafi attireront l'attention des bwanas sur l'importance du respect de cette coutume. Si l'un des blessés refuse de s'y prêter, c'est l'ensemble des membres de l'expédition qui sera banni du village. De plus aucun des habitants de Lokitaung n'acceptera de louer ou de vendre son embarcation.

A moins de réussir un jet critique sous Mécanique, il faudra plusieurs jours pour qu'Isidore Deboux examine le White Goose (s'il n'a pas sombré dans les profondeurs du lac Rodolphe) et rende son verdict : quelqu'un a saboté l'appareil.

NOTE AU GARDIEN : Pour l'intérêt du scénario, il sera préférable que cette découverte soit faite aprés le départ de l'expédition de Lokitaung, ce qui est fort probable si l'on considère que le vieux Bech facture même les journées d'immobilisation de son bateau (voir plus loin *Bechir Chemoun*).

Charles Winston Lesley et Gladys Carrington n'iront pas plus loin. Si cette dernière est dans le coma, elle n'en sortira qu'aprés plusieurs semaines de soins. Dans le cas

contraire, elle s'occupera du rapatriement de l'appareil. Ce dernier contient encore suffisamment d'essence pour retourner à Kisumu. La jeune pilote sera licenciée pour faute grave. Elle se mariera peu de temps aprés à Winston Lesley et ils couleront des jours paisibles dans la magnifique demeure africaine de ce dernier. Les rescapés de l'expédition Mellyson y seront toujours les bienvenus.

Le banquet

Le soir même, la population de Lokitaung convie les "*messagers du ciel*" à un grand banquet. Le repas est composé de poisson grillé et de bœuf fumé, le tout arrosé d'une bière tiède provenant d'un des nombreux trafiquants qui parcourent la région. La fête ne durera pourtant guère longtemps. Tout à coup, tandis que les tam-tams s'arrêtent les uns aprés les autres, un étrange et inquiétant personnage fait son apparition au milieu de la place...

Jumba

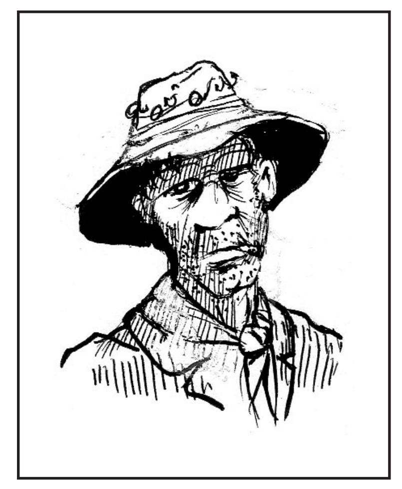
Jumba est grand et merveilleusement bâti. Ses épaules sont couvertes d'un manteau en plumes de faucon (!) et son cou est drapé dans un *naibere*, une longue bande de coton colorée en son milieu. Il ne quitte jamais sa tunique en peau de chèvre tannée. Le plus remarquable dans sa parure est encore la cagoule en plumes d'autruche qui lui entoure le visage et qui lui donne un aspect des plus effrayant. Pour finir, des éperons ornés de poils de singe noirs sont fixés à ses mollets hauts placés. Jumba est toujours armé. Il ne se sépare jamais d'une sagaie aussi longue que lui, dont la lame mesure 70 cm de long sur 10 cm de large, et dont le manche se termine par une pointe d'une trentaine de centimètres. Son bouclier, de forme ellipsoïdale, est en peau de buffle décorée de motifs étranges (héraldiques, d'aprés Mathieson). Enfin, il porte au côté, une courte épée métallique en forme de poire. Son accoutrement et son armement lui donnent une apparence véritablement diabolique.

Son apparition va créer un véritable vent de panique dans l'assistance. Les femmes et les enfants s'enfuient en hurlant, tandis que les rares adultes encore présents se regroupent autour des explorateurs. Lemon Bridgewater n'aura aucun mal à reconnaître un jeune guerrier Maasaï. Celui-ci ne semble prêter aucune attention aux troubles qu'il a (involontairement) provoqués. Il s'approche du feu, se saisit d'une brochette et la déguste tranquillement en surveillant l'assistance. Jumba n'est animé d'aucune mauvaise intention. Il acceptera même d'expliquer ce qu'il fait à Lokitaung, si loin des siens.

Jumba est un *morane*, un jeune guerrier Maasaï du Guasa Amboni. Pour accéder à la classe d'âge supérieure, le *loïbon* (le devin de son village) lui a donné une mission : suivre le Koussi (vent chaud provenant du sud-ouest et soufflant vers le nord-est) jusqu'à ce qu'il rencontre les messagers de Enkaï Narok (le Dieu Noir, généreux et pourvoyeur de pluie, que les Maasaï prient pour qu'il leur accorde abondance de bétail et descendance). Cela fait plusieurs «*lunes rondes*» (pleines lunes) que Jumba parcourt les étendues arides du nord kenyan. Il a assisté à l'amerrissage forcé du White Goose et restera convaincu que ceux qui en sont sortis ne peuvent être que les messagers qu'il recherche. Rien ne l'empêchera de suivre l'expédition Mellyson.



Jumba, guerrier Maasaï



Bechir Chemoun

Une fois son repas terminé, il s'éloignera du village, cherchera un endroit légèrement surélevé et sautera sur place en chantant des prières. Le saut permet de quitter le sol, de se rapprocher du ciel, donc des dieux. Toute la philosophie Maasaï repose sur cette évidence. Aprés une heure de cette gymnastique, le jeune guerrier s'assiéra et chantera des *olamaio* (des récits de chasse au lion traditionnelle) dont les paroles sont si poétiques et évocatrices qu'elles le plongeront dans une sorte de transe.

Jumba ne travaille pas. Il ne sait d'ailleurs pas ce que signifient les mots "*travailler*" et "*argent*". Il n'acceptera pas d'argent même en échange d'un travail de guide et d'interprète. Jumba sait simplement qu'il doit «*accompagner les enfants d'Enkaï Narok* (les rescapés du White Goose) *durant leur séjour sur terre...*».

Jumba : environ 25 ans

FOR	15	DEX	16	INT	12
CON	15	APP	13	POU	10
TAI	19	SAN	75	EDU	5
PdV	17				

Bonus aux Dommages +1D6

Armes	Att.	Dommages
Sagaie	70%	1D10
Epée	50%	1D8+1D6
Bouclier	50%	parade

L'olamaio

C'est une pratique courante chez les Maasaï que de perpétrer la tradition de la chasse de cette manière. Ces récits sont très romancés. La transe dans laquelle ils plongent les Maasaï leur permet d'aiguiser leurs sens. Ainsi, sous l'effet de cette transe, Jumba voit toutes ses caractéristiques physiques augmenter d'un point, tandis que ses capacités intellectuelles sont elles, diminuées d'autant. Dans la pratique, cela revient à lui accorder un bonus de 10% à toutes les actions purement physiques et de le pénaliser de 10% pour celles qui ne font appel qu'à l'intellect. Les effets de la transe ne dépassent jamais 1D10 minutes.

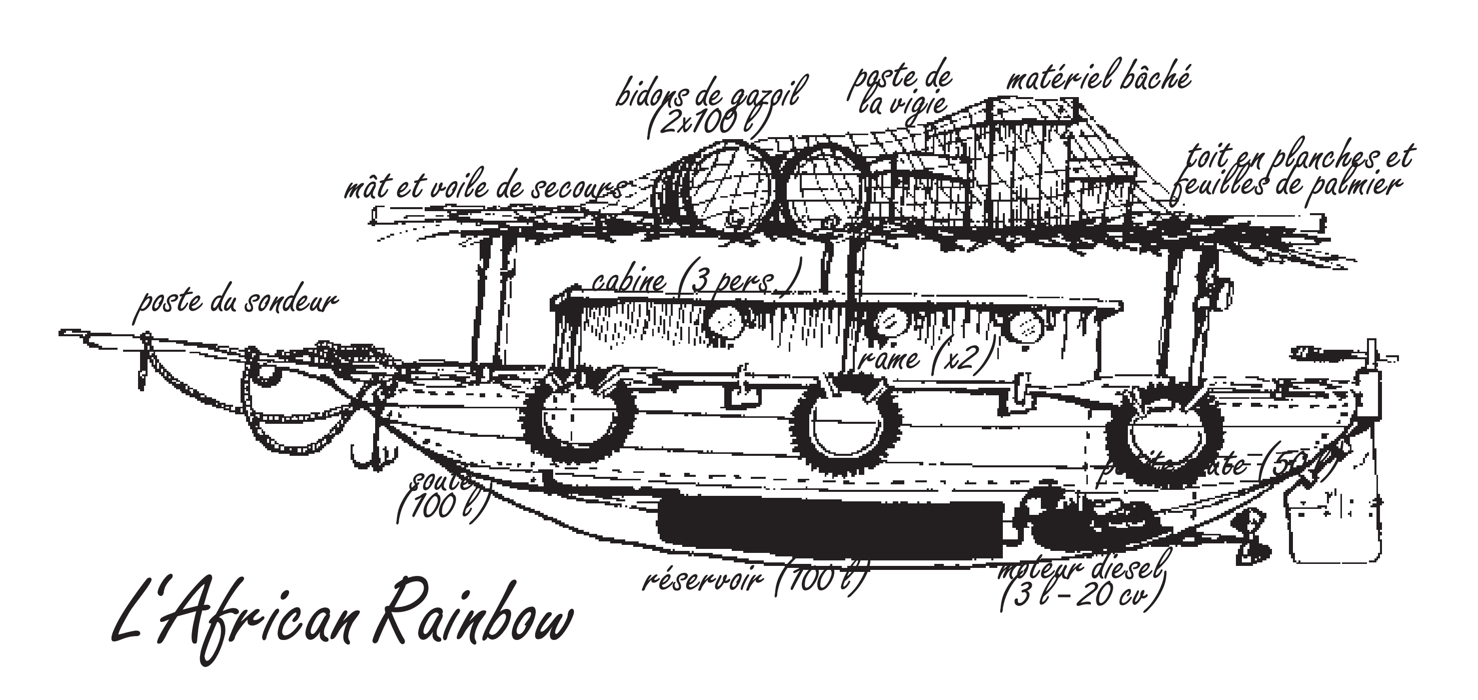
Compétences

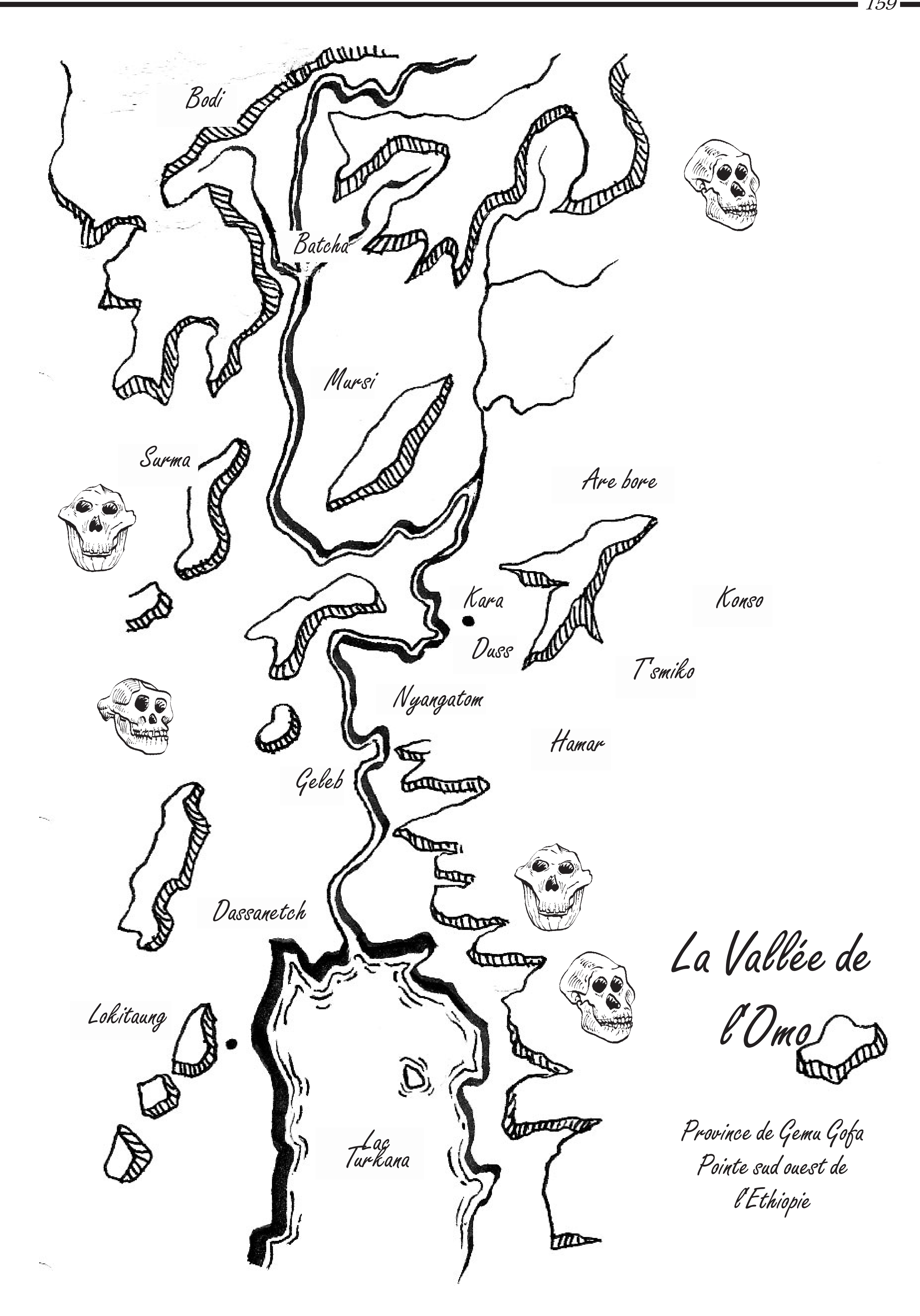
Chanter 40%; Dessiner une Carte 50%; Discrétion 70%; Ecouter 70%; Esquiver 50%; Grimper 40%; Jouer au Gabada 70%; Jouer du Tam-Tam 75%; Lancer 70%; Marchandage 50%; Nager 25%; Occultisme 25%; Parler Anglais 20%; Parler Swahili 70%; Premiers Soins 50%; Sauter 70%; Se Cacher 80%; Soigner un Empoisonnement 20%; Suivre une piste 80%; T.O.C. 70%; Zoologie 60%.

L'African Rainbow

Les habitants de Lokitaung possèdent de nombreuses pirogues mais rares sont ceux qui accepteront de les vendre, ou même de les louer. Les dinghies du White Goose sont spacieux mais peu adaptés à la navigation fluviale.

L'arrivée le soir même de l'African Rainbow sera donc certainement vécue comme une délivrance. Bechir Chemoun, son propriétaire, a capté les messages de détresse du White Goose et c'est ce qui l'a amené à Lokitaung. Il n'avouera pas, bien sûr, qu'il espérait tirer profit de l'épave.




Bodi
Batcha
Mursi
Surma
Are bore
Kara
Konso
Duss
T'smiko
Nyangatom
Hamar
Geleb
Dassanetch
Lokitaung
Lac
Turkana
La Vallée de l'Omo
Province de Gemu Gofa
Pointe sud ouest de
l'Ethiopie

Le berceau de l'humanité

La vallée de l'Omo recèle de nombreux gisements riches en fossiles d'hominidés (australopithèques). La vallée de l'Omo recèle de nombreux gisements riches en fossiles d'hominidés (australopithèques). Les crânes sur la carte indiquent leur emplacement. Le nombre de jours/hommes nécessaires à leur mise à jour est laissé à la discrétion du gardien, sachant que 10 jour/hommes correspondent à 10 journées de travail pour un homme, ou encore 5 journées de travail pour 2 hommes, etc...

Les archéologues pourront facilement recruter de la main d'œuvre dans les villages traversés par l'expédition. Le travail ne sera guère soigné mais ne coûtera, en revanche, que quelques cadeaux distribués aux chefs des villages.

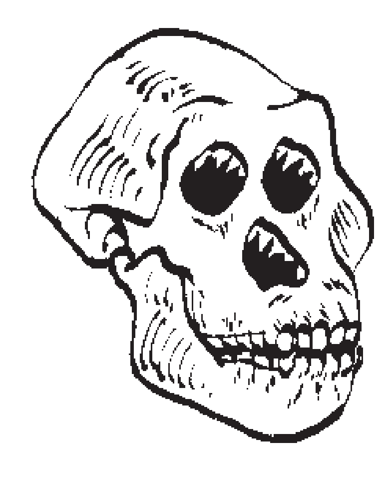
Les fouilles permettront la mise à jour de restes fossilisés de squelettes (mâchoires, crânes, tibias, fémurs, etc...) dont le caractère simien présente cependant des aspects humains, notamment dans l'usure des dents. Ces découvertes, parmi les plus importantes du monde de l'archéologie, plongeront les membres de l'expédition dans un passé vieux de plus de 3 millions d'années. Elles tendent à prouver que l'homme a très certainement fait sa toute première apparition dans cette partie de l'Afrique.



L'australopithécus afarensis est ainsi dénommé car il fut découvert pour la première fois dans l'Afar, au nord de l'Ethiopie. D'aprés les empreintes de pieds (remontant à près de 4 millions d'années, les plus anciennes connues) l'australopithécus se présentait comme un petit chimpanzé. Il se tenait droit et sa taille ne dépassait pas celle d'une fillette de six ans. Sa face était simiesque, avec un front bas, des bourrelets orbitaux, un nez plat, un menton inexistant, des mâchoires prognathes agrémentées de fortes mollaires. Celles-ci semblent indiquer qu'il fouillait probablement le sol, à la recherche d'une nourriture végétale composée de fruits résistants, durs ou fibreux, et de graines. Les os de ses phalanges et ses orteils laissent supposer qu'il passait beaucoup de temps dans les arbres, dormant certainement dans les branches, hors de portée des prédateurs.

L'australopithécus zinjanthropus habitait certainement cette région entre 2,5 millions et 1 million d'années avant notre ère. Il était de la taille d'un homme moderne. Comme celui du gorille, son crâne était grand, avec des bourrelets orbitaux et une crête centrale, point d'attache d'énormes muscles maxillaires. Ses mollaires étaient quatre fois plus grosses que les nôtres mais ne servaient visiblement qu'à mâcher de grandes brassées de feuilles et autres aliments pauvres. Les galets taillés découverts à proximité des ossements semblent indiquer qu'il confectionnait, ou du moins employait, des outils de pierre.





L'australopithécus africanus peuplait cette région (et d'autres, comme la caverne de Sterkfontaine, en Afrique du Sud) entre 3 millions et 1 million d'années avant notre ère. Tout comme le chimpanzé, il avait de longs bras. La partie inférieure de son visage était proéminente mais sa face et ses maxillaires étaient plus profonds et plus courts que ceux d'un singe supérieur. Le dessin des dents laisse supposer qu'il se nourrissait de végétaux mais il peut également s'être nourri de dépouilles d'animaux tués par des carnivores. La face interne de son cerveau montre que celui-ci n'était pas plus gros que celui d'un gorille, mais cependant plus développé. Les fossiles qui l'accompagnent peuvent être des outils primaires ou des reliefs de repas d'animaux carnivores.

Il réalisera rapidement que son bateau constitue la seule alternative des explorateurs et n'acceptera de les transporter qu'au prix de 5 livres sterling (ou 10 dollars) par jour. Le prix est prohibitif mais les détectives n'ont pas d'autre choix.

Bechir Chemoun

Ce chrétien libanais est un vieux bourlingueur. Son curriculum vitae totalise près de quarante années de contrebande (alcool, armes, or, ivoire, pierres précieuses, etc...), de parties de poker et de séjours en prison, le tout copieusement arrosé d'alcool bon marché, "*le seul remède contre les moustiques*". Le vieux Bech, comme le surnomment affectueusement les tribus qui vivent sur le lac Rodolphe, n'a confiance qu'en lui même et dans son "*trompe-la-mort*", un vieux fusil de calibre 30-06 capable d'abattre un éléphant d'une seule cartouche. Lorsqu'il est saoul (jamais le dimanche) le vieux Bech se repose entièrement sur Zimbô, un petit singe colobe admirablement dressé. Bechir Chamoun a deux amours : son bateau (qu'il prétend avoir gagné dans un pari) et une vieille radio TSF de fabrication britannique. Celle-ci est tout ce que sa femme lui a laissé à leur divorce.

Bechir Chemoun : 65 ans

FOR	10	DEX	12	INT	13
CON	12	APP	10	POU	11
TAI	12	SAN	55	EDU	8
PdV	11				

Armes	Att.	Dommages
Pistolet Lance-Fusées	50%	1D10+1D3+feu
Fusil cal.30-06	50%	2D6+3
Machette	40%	1D10

Compétences

Chanter 40%; Discrétion 30%; Ecouter 50%; Esquiver 35%; Grimper 30%; Marchandage 65%; Nager 35%; Navigation 55%; Occultisme Africain 20%; Parler Anglais 45%; Parler Swahili 60%; Premiers Soins 40%; Sauter 30%; Se Cacher 45%; Soigner un Empoisonnement 20%; Suivre une piste 20%; T.O.C. 35%; Zoologie 40%.

LA VALLEE DE L'OMO

C'est à l'extrême pointe sud-ouest de l'Ethiopie, dans l'immense triangle formé par la province Gemu Gofa, que se trouve l'une des brousses les plus torrides d'Afrique : le pays de l'Omo.

Tel le Nil en Egypte, le fleuve Omo est une source de vie en Ethiopie, notamment dans son cour inférieur, tout au sud-ouest du pays. C'est un mince ruban vert qui serpente dans un décor désolé et brûlé de soleil et qui apporte, lorsqu'il est en crue, le limon de ses eaux jaunâtres. Il abrite des hippopotames et des crocodiles dont la longueur atteint parfois sept mètres. Sur chaque rive, une étroite bande de forêt alterne avec des marigots fangeux et des *bushs* (buissons) épineux. Dans les arbres, où vivent de très nombreux oiseaux, jaillit de temps à autre le cri aigu de singes bruns et blancs à queue touffue (colobes), une espèce propre à la région et donc encore inconnue en 1937. Tout autour, l'aridité de la brousse poussiéreuse présente parfois d'étranges cheminées rouges : d'énormes mais inoffensives termitières.

La remontée du fleuve Omo

Une journée type

5h - Les explorateurs doivent se lever à l'aube s'ils désirent profiter pleinement de leur journée. Le jour se lève et il fait presque frais. Lever le camp nécessite près d'une heure. Aussi, l'expédition n'embarquera que vers 6h.

11h00 - La chaleur du soleil rend le moindre effort impossible. Tous les Hommes Blancs présents sur les embarcations devront impérativement se tenir à l'ombre. Dans le cas contraire, les coups de soleil feront perdre 1D6 points de Vie si un jet sous 3x CON n'est pas réussi. Les crocodiles échoués sur les berges, eux, profitent pleinement de la chaleur.

17h00 - La chaleur devient plus supportable. C'est le moment que choisissent les crocodiles pour partir en chasse.

19h00 - Il faut commencer à chercher un endroit où passer la nuit. L'African Rainbow est trop petit pour loger la totalité des membres de l'expédition. Aussi, il est indispensable d'établir un campement sur l'une des rives du fleuve. Celle située à l'ouest est la moins exposée au Koussi, un vent chaud et sec qui souffle en direction du nord-est. Une fois l'endroit trouvé, les Wakwafi partent en quête de buissons épineux pour construire un *scherm*, une petite clôture qui protégera des attaques éventuelles d'animaux sauvages. Ils ramènent également du bois pour faire du feu, aussi bien pour s'éclairer que pour fumer la viande (indispensable si l'on veut éviter des intoxications alimentaires et constituer des réserves). Le repas pourra se composer de girafe (dont les os à moelle sont savoureux), de kobs, d'antilope ou encore de *paaus*, des pintades qui pullulent sur les berges de l'Omo.

NOTE AU GARDIEN : Le fleuve lui-même fourmille de petits poissons mais aussi de crocodiles qu'il vaudra mieux éviter. Le Gardien pourra utiliser une attaque de 1D3 crocodile(s) chaque fois qu'il désirera relancer l'action. Ne pas perdre de vue que ces derniers n'attaquent pas, en principe, les embarcations.

Crocodile

Contrairement à la croyance populaire, le crocodile ne dévore pas sa victime vivante. Il l'attrape dans ses puissantes mâchoires et l'entraîne sous l'eau où il la noie dans de puissants mouvements circulaires. Une fois celle-ci inanimée, il la coince sous une racine pour l'y laisser pourrir. La chair est bien plus tendre et parfumée aprés quelques jours d'immersion...

Crocodile

FOR	25	INT	0	CON	18
POU	10	TAI	30	DEX	7
PdV	24				

Déplacement 6/8 en nageant

Armes	Att.	Dommages
Morsure	50%	1D10+2D6

Armure

5 points d'écailles

Compétences

Discrétion 50%; Se Cacher 60%.

SAN

Perte de 0/1D6 points de SAN.

Utilisation des PNJ

Le vieux Bech

Il ne quittera guère son bateau, ou du moins, ne s'en éloignera pas. Cependant, s'il y est contraint (par exemple pour sortir l'expédition d'une situation critique) il emportera avec lui une pièce indispensable au fonctionnement du moteur. S'il lui arrive malheur sur la terre ferme, la réussite d'un jet sous T.O.C. suivie de celle d'un jet sous Mécanique, permettront de découvrir la pièce et son utilisation. Le bateau dispose de tous les outils nécessaires...

Le colonel Keyborn

Il conseillera Mellyson sur la façon de progresser sur le fleuve. A la tête du convoi : l'African Rainbow, suivi à quelques encablures par le reste des pirogues. Celles-ci devront être encordées pour permettre de les regrouper si des tourbillons se manifestent ou si une attaque indigène se produit sur le fleuve.

Si pitorresque sur la terre ferme, le vieux colonel va cependant s'avérer un véritable tyran, une fois sur l'eau. Son professionnalisme évident des questions maritimes (Keyborn sait tout de la manœuvre d'un lance-torpilles à celle d'un canot africain) risque pourtant de mettre à mal les nerfs du vieux Bech, qui n'a vraiment pas besoin de ça. Aprés une mise au point inévitable, Keyborn reconnaîtra être allé un peu trop loin.

Le vieux colonel est convaincu que Bechir Chemoun est une crapule de la pire espèce, prête à toutes les trahisons pour s'enrichir. Il surveillera donc les moindres faits et gestes du vieux Libanais, communiquant ainsi sa paranoïa à tous les membres de l'expédition.

Il montrera beaucoup de respect pour les scientifiques, et un amour paternaliste pour cette "*admirable Mademoiselle Jones*".

Les scientifiques

Ce sont de grands enfants. Très pointus dans leurs domaines respectifs, ils sont cependant ignorants des problèmes totalement étrangers à leurs spécialités. Il faudra les surveiller de près.

Jumba

Comme tous les Maasaï, Jumba déteste l'eau et manifestera la plus grande réticence, par exemple, à marcher sous la pluie. Pour ce qui est de franchir un cours d'eau à gué...

Jumba ignore superbement les porteurs Kikuyu, qui d'ailleurs, le lui rendent bien. Ses rapports avec N'Gun et Duïn ne sont guère meilleurs. Il n'est pas fier, il est la fierté incarnée (son insulte favorite est «*Oungouni*» se qui signifie approximativement "outre à vent"). Son désir d'en découdre avec tous ceux qui lui manquent de respect est partagé par bon nombre de populations omotiques et pourra (certes, d'une manière un peu virile) faciliter l'intégration de l'expédition au sein des populations rencontrées. Jumba appelle les agriculteurs "*Ilongou*" (ce qui signifie approximativement "Ceux qui puent") car ils travaillent la terre, une aberration pour les Maasaï. Aussi, il est possible que le jeune guerrier soit l'objet de maints défis et que sa force et sa bravoure au combat en fassent une figure de légende chez les tribus omotiques.

Le Gardien pourra toujours utiliser cet attachant PNJ pour sortir l'expédition d'une impasse. "*Il n'y a point de problèmes que la force ne puisse résoudre*" pourrait être la devise du jeune guerrier Maasaï.

N'Gun et Duïn

Leur professionnalisme évitera tout soucis avec les porteurs Kikuyu, du moins, tant que les problèmes rencontrés ne seront pas liés à ce qu'ils considèrent comme de la magie. Tout comme Jumba, ils manifesteront un respect immodéré envers Patrick De Saint Yves, "*l'homme qui commande aux oiseaux*".

LES PEUPLADES OMOTIQUES

Sur les hauts plateaux qui bordent la vallée et le long des rives du fleuve Omo, vivent une douzaine de tribus qui constituent les peuplades omotiques. Si elles diffèrent sur certaines coutumes, elles présentent bon nombre de caractéristiques communes.

Le village

Il comprend généralement une vingtaine de cases rondes, basses et obscures, véritables huttes primitives composés de branchages et de feuilles. Des familles de huit à dix individus s'y entassent, courbés ou accroupis. Ces abris saisonniers ne comportent qu'une seule et minuscule ouverture. On imagine aisément la gymnastique nécessaire aux géants qui constituent les populations de la vallée de l'Omo pour s'extraire ou pénétrer dans leurs cases. Aussi passent-ils le plus de temps possible à l'extérieur, à jouer au *gabada* (un jeu dont on jouait déjà sous le règne du roi Salomon), à se coiffer ou à danser.

Les hommes

Tous ont des caractéristiques physiques communes et bien déterminées. Ce sont des géants au corps d'athlètes parfaits, aux cuisses élancées, aux attaches fines et aux muscles saillants. Leur taille avoisine 1,95 m et atteint 2,20 m et même d'avantage chez les Kara, les Hamar, les Mursi ou les Bodi. Ils vivent généralement nus, ce qui n'empêche pas un port naturel altier. Tous les hommes de l'Omo accordent le plus grand intérêt à leur toilette, et tout particulièrement à leur coiffure. Des heures durant, assis sur les petits tabourets dont ils ne se séparent jamais (même pour danser), ils s'entraident à se faire beaux.

Voici à titre indicatif les caractéristiques moyennes et communes aux indigènes de la vallée de l'Omo. Le Gardien peut les utiliser telles quelles, mais devra bien sûr les moduler en fonction de l'âge, du sexe et de l'état physique de l'individu.

Indigène omotique

FOR	14	DEX	13	INT	10
CON	16	APP	13	POU	10
TAI	18	SAN	50	EDU	5
PdV	17				

Bonus aux Dommages +1D4

Armes	**Att.**	**Dommages**
Lance	60%	1D8+1D4
Arc	40%	1D6+1

Compétences

Chanter 40% ; Danses Tribales 70% ; Discrétion 65% ; Ecouter 50% ; Esquiver 40% ; Grimper 40% ; Jouer au Gabada ; Jouer du Tam-Tam 70% ; Lancer 60% ; Marchandage 50% ; Nager 10% ; Occultisme 5% ; Parler Dialectes Omotiques 70% ; Parler Swahili 20% ; Premiers Soins 30% ; Sauter 50% ; Se Cacher 70% ; Suivre une piste 60% ; T.O.C. 60% ; Zoologie 40%.



Bodi
Kara
Mursi
Surma
Geleb
Nyangatom
Hamar
Dassanetch
Peuplades Omotiques

Les femmes

Si seules les femmes des tribus du nord portent des plateaux, toutes les femmes de l'Omo participent à de nombreuses cérémonies de scarifications rituelles. La coutume leur impose en effet de subir (sans pousser le moindre gémissement) l'incrustation d'éclats de bois et de petits cailloux sous leur épiderme. Les motifs ainsi représentés sont principalement des serpents s'enroulant de leurs hanches à leurs épaules. Toutes les tribus de l'Omo ont également pour habitude de marquer le menton de leurs femmes en y introduisant des pièces de métal, des plaques de bois ou en y pratiquant des déformations labiales.

Coutumes, rites et croyances

Toutes les tribus, comme souvent en Afrique, sont animistes et fétichistes. Elles consultent fréquemment leur sorcier, personnage doté d'un grand prestige, à la fois guérisseur du corps, de l'âme et de l'esprit. C'est lui qui compose les diverses poudres rituelles, distribue les *gri-gri* (talismans) protecteurs, jette les mauvais sorts à l'ennemi ou repousse ceux qu'envoie celui-ci. Ses secrets sont jalousement gardés, tout comme ceux que se transmettent de génération en génération, les clans familiaux de chaque tribu.

Les tribus sont en effet divisées en clans de familles, détenteurs de charges transmises de père en fils. Ainsi, tel clan est spécialisé dans les affaires de magie, tel autre s'occupe des rites préparatoires à l'obtention de bonnes récoltes. Les chefs de clan ont égalité de voix au cours des conseils qui les réunissent pour prendre en commun les décisions concernant la tribu.

Mis à part les Bodi (qui ont été en contact avec les Italiens et le détachement allemand), aucune des tribus ne connaît le pouvoir des armes à feu. Aussi, leurs réactions pourront aller de la stupeur à la plus terrible panique, en passant par l'hystérie collective.

NOTE AU GARDIEN : Chaque fois que l'expédition Mellyson découvrira une nouvelle tribu, le Gardien pourra lancer 1D10, appliquer le modificateur (indiqué en regard de la tribu) et consulter la Table du Comportement ci-dessous. L'utilisation de celle-ci n'est cependant pas obligatoire. Elle n'est là qu'à titre indicatif et le Gardien est libre de l'adapter, ou même de ne pas en tenir compte, si l'intérêt de la partie le nécessite. Il devra également garder en tête que les réactions peuvent être différentes au sein d'une même tribu. Ainsi, il est logique que les femmes, les jeunes enfants et les guerriers réagissent différemment lorsqu'ils seront confrontés à l'expédition.

Table du Comportement

1..........idolâtre
2..........admiratif
3..........amical
4..........neutre
5..........distant
6..........méfiant
7..........suspicieux
8..........vindicatif
9..........agressif
0..........belliqueux

La tribu Dassanetch (-2)

Comme tous les peuples du sud (Dassanetch, Geleb, Nyangatom, Kara et Hamar) les Dassanetch sont essentiellement des cultivateurs et se sont donc sédentarisés. Ils vivent dans des villages composés de cases rondes recouvertes de peaux de bêtes.

Paisibles et sédentaires, les Dassanetch n'ont, pour autant, rien perdu de leur bravoure. Ils le prouvent lors des combats rituels qui égayent les grandes fêtes organisées quand les travaux aux champs le permettent, avant les semailles et aprés les moissons. Là, les hommes s'affrontent à l'aide de bracelets métalliques tranchants comme des rasoirs. Les cicatrices et les lacérations qu'ils doivent endurer sans manifester la moindre douleur sont des marques de vaillance extrêmement appréciées des femmes.

Ainsi, les jeunes filles choisissent toujours pour époux celui dont la poitrine est la plus mutilée. L'élu ensemence ensuite la terre qu'il "engrosse" selon une symbolique sexuelle réaliste, aprés que son épouse l'ait défrichée et sarclée. Ils respectent ainsi la répartition du travail selon les sexes.

La tribu Geleb (+2)

Les Geleb sont, en toute chose, très proches de leurs voisins Dassanetch. Ils sont néanmoins un peu plus sauvages et les membres de l'expédition devront prendre garde à ménager leur susceptibilité (éviter par exemple de se moquer de leur casque de glaise). Tout manquement à ce respect sera sanctionné par un duel avec le champion du village.

Bien sûr, Jumba se portera volontaire.

Le champion Geleb : 30 ans

FOR	15	DEX	12	INT	8
CON	16	APP	11	POU	10
TAI	20	SAN	50	EDU	4
PdV	18				

Bonus aux Dommages +1D6

Armes	Att.	Dommages
Bracelets	60%	1D3+1D6
Bâton de guerre	65%	1D6+1D6
Poings	65%	1D3+1D6

S'ils sont susceptibles, les Geleb n'en sont pas moins fair-play : l'adversaire du champion Geleb aura le choix des armes. La tribu formera un large cercle à l'intérieur duquel devront se placer les deux combattants. Le combat sera interrompu par le chef du village si l'un ou l'autre des adversaires n'est visiblement plus en état de continuer.

Paradoxalement, affronter le champion Geleb permettra aux membres de l'expédition de gagner l'estime de toute la tribu, et ce, quelle que soit l'issue de l'affrontement.

La réussite d'un jet sous Anthropologie permettra de remarquer un os avec lequel joue l'un des gamins du village. S'ils se montrent suffisamment persuasifs, les explorateurs pourront l'examiner. Moyennant un cadeau, le gamin conduira même les membres de l'expédition là où il l'a découvert, à quelques kilomètres à l'ouest du village Geleb. L'endroit recèle une dizaine d'ossements qui pourront être découverts après 1D6 jours/hommes (c'est à dire 10 journées de travail d'un homme, ou 5 journées de travail de deux hommes, etc.). Tous proviennent d'un couple d'australopithécus afarensis. Certains des os fossilisés

présentent des traces d'importantes fractures. Le couple a certainement trouvé la mort dans un ultime combat pour la survie et aura été dépecé par un carnassier.

La tribu Nyangatom (ou Bume) (-1)

Lorsqu'ils ne chassent pas le gibier ou leurs ennemis, les Nyangatom s'adonnent paisiblement à la culture du mil et du sorgho.

Les hommes se tressent de courtes nattes encadrant leur visage et se font un épais chignon au sommet de la tête. Ils couvrent ensuite celui-ci de glaise qui durcit en séchant et qu'ils colorent en noir, rouge et blanc. Aussi fiers de leur coiffure que les femmes de leurs plateaux, ils la préservent, comme la plupart des tribus omotiques, en se servant de leurs petits tabourets comme appui-tête, dès qu'ils s'étendent.

La tribu Nyangatom héberge un vieil homme dont la tenue prouve qu'il n'est pas du village. Interrogés à son sujet les villageois déclareront :

- C'est un clerc éthiopien. Il dispose de livres puissants qui lui permettent de connaître la volonté divine. Il peut traquer les signes de la maladie et du destin dans les corps, mais aussi dans les noms, les généalogies, l'eau, les miroirs, les visions des enfants, les rêves et les astres. Il commerce avec les démons et les Zars.

Le clerc

Sa peau noire est semblable à celle d'un parchemin. Son corps malingre est enveloppé dans un grand linge blanc qui le couvre presque entièrement. Sa tête est coiffée d'un large turban fait du même tissu. Il tient un long bâton terminé par une boule d'argent dans la main droite et un sac en peau dans la gauche.

L'homme prétend avoir été jadis enlevé par des femmes invisibles qui l'auraient emmené au lac Tana (au nord du pays). Il en aurait rapporté les remèdes pour les malades et les recettes pour faire apprendre rapidement les sciences. Il prétend également connaître les plantes qui permettent de changer d'apparence et de voyager sur les nuages en compagnie des démons.

Confection des rouleaux protecteurs

Le malade doit égorger une chèvre noire et se laver dans son sang. Le clerc tend ensuite la peau de la chèvre sur un cadre pour en faire un parchemin. Pour cela, il rase les poils à l'herminette et racle la chair à l'aide d'une lave bulleuse et d'un couteau. Coupées, les lanières de peau sont ensuite cousues à la taille du patient. Vient ensuite l'ornementation et la rédaction des textes sacrés. La réussite d'un jet combiné sous Linguistique et Histoire permettra de comprendre qu'ils sont composés d'une dizaine de prières et de formules religieuses répétitives tirées de la foi musulmane populaire. Les pratiques islamiques obligatoires (prières, jeûne, aumône, pèlerinage) sont sans cesse rappelées et l'intercession d'Allah et de sa Toute Puissance est inlassablement sollicitée pour des motifs de protection et de guérison. Le destinataire du rouleau sera protégé contre tous les Satan et Sultans, contre les êtres vivants et les Djinns, contre les tyrans et les envieux, contre les bêtes féroces, les scorpions, les serpents, mais aussi contre le mal externe et interne, contre les dangers du «*chemins de jour et de nuit*». On y trouve même des incantation pour stopper l'hémorragie nasale. De plus, le scribe demande pour le porteur «*le bien qui se possède et celui qui ne se possède pas*». A côté d'Allah, des appels sont faits à des anges (Jibril, Mikaaïl et Azrafil), à une figure sainte (Sïdï Balï) et à des signes magiques classiques.

Une fois terminé, le parchemin est roulé puis cousu dans un étui de cuir. Recommandation est ensuite faite au malade de toujours le porter sur lui.

Le clerc sortira un étrange chapelet de son sac puis examinera un à un tous les membres de l'expédition. S'arrêtant devant Elena Mellyson il marquera un temps d'arrêt, puis déclarera :

- Toi, tu n'en a pas besoin...

Il reprendra l'examen des personnes présentes et finira par passer le chapelet autour du cou d'Agatha Jones.

La réussite d'un jet sous T.O.C. permettra d'entrevoir un vieux livre au fond du sac du clerc. Il s'agit de fragments d'une antique version éthiopienne du *Livre d'Enoch* (malheureusement incompréhensible) d'où le clerc tire bon nombre de ses prières. Interrogé sur son livre, il répondra d'une parabole :

- Tous les peuples possédaient jadis un livre révélant les secrets du ciel. Les musulmans le cachèrent dans un arbre et ne purent le retrouver : depuis, ils doivent scruter l'avenir dans le ciel. Les Oromo le dissimulèrent dans l'herbe, et un mouton, en paissant, l'avala : ils lisent maintenant l'avenir dans le péritoine. Les Wollamo l'enfouirent dans la rive d'un fleuve : ils consultent aujourd'hui les graviers par tirage géomantique. Les chrétiens, eux, le conservèrent : ils sont seuls aujourd'hui à avoir accès aux secrets de toute éternité.

Il est évident que l'ouvrage constitue une superbe pièce pour la collection privée des détectives mais rien ne décidera le clerc à s'en séparer.

Qu'ils passent la nuit au village ou à proximité, le réveil des membres de l'expédition se fera au son des tam-tam. Jumba devra réussir un jet sous Jouer du Tam-Tam pour comprendre qu'une tribu a violé les terres d'une autre au cours de la nuit, et qu'un affrontement se prépare.

Par ailleurs, un jet réussi sous Psychologie apprendra que les porteurs sont paralysés de peur.

Le Livre d'Enoch

Mêlant le divin et l'humain (comme l'union des anges et des humains) l'ouvrage relate l'ascension d'Enoch, dépositaire de divers secrets acquis lors de son ravissement, à travers les sept cieux. Le texte éthiopien a été traduit du grec avec l'ensemble de la Bible au VIe siècle au plus tard. Le texte grec n'est connu que de manière très partielle (à peine un tiers de l'ensemble) grâce à un manuscrit et un papyrus découverts en Egypte. Il en existe également une version latine et une version copte. Le Livre d'Enoch n'a été conservé comme canonique que par les Ethiopiens, notamment parce qu'ils sont restés fidèles à la représentation juive du monde, mais surtout parce qu'ils sont les seuls pour qui l'union des anges et des humains ne soit pas devenue une abbération, les autres chrétiens étant devenus plus soucieux de séparer le divin de l'humain.



Le Chapelet d'amulettes

Le chapelet d'amulettes contient un sort de fertilité susceptible de guérir toutes les formes de stérilité. De fabrication récente, il est constitué de carrés de cuir estampés, de cylindres contenant des rouleaux protecteurs et de breloques en argent susceptibles de plaire à un Zar. L'anneau d'argent a été fumigé par un clerc pour la réussite et l'ambre diminue les pertes de sang menstruelles. L'étrange objet triangulaire se terminant par une sorte de petite cuillère est tout simplement un cure-oreille.

S'ils sont interrogés, ils affirmeront avoir aperçu "*les esprits blancs de la nuit*" rôder dans le campement. Il faudra réussir un jet sous Suivre une Piste pour remarquer les traces laissées par un petit groupe d'individus. Leurs empreintes laissent supposer qu'ils sont d'une taille très certainement supérieure à 2 mètres. La piste des visiteurs nocturnes se perd rapidement dans la nature.

Un jet réussi sous Idée fera remarquer l'absence des professeurs Petrie et Wish. Leur recherche ne donnera aucun résultat.

La tribu Kara (+3)

Qu'elle se fasse de jour ou de nuit, l'arrivée de l'expédition en territoire Kara ne se fera pas dans la plus grande discrétion. De nombreux hurlements, partiellement recouverts par le grondement de tam-tams, jailliront aussitôt de la rive orientale du fleuve. Si l'action se déroule de nuit, une ribambelle de torches s'illumineront et se déplaceront vers l'intérieur des terres, comme pour indiquer la route à suivre.
Visiblement, les Hommes Blancs sont attendus...

Duss

Le village est un gros bourg construit au bord de l'Omo et dont les greniers à mil et à sorgho, coiffés d'un toit conique, sont isolés du sol.

Les Kara sont de très haute taille ; il n'est pas rare de rencontrer des hommes de 2 mètres et plus. Ils enduisent leur corps de *mor* (une graisse animale) et le rafraîchissent avec de l'eau. Ils portent le même casque de glaise que les Nyangatom. Ils laissent parfois des trous dans cette calotte (ou la remplacent par une plaque d'écorce percée d'alvéoles) pour y piquer des plumes d'oiseaux, notamment d'autruche, surtout à l'occasion de leurs fêtes rituelles. Celles-ci se déroulent toujours sur la place du village, un lieu prescrit pour tous les événements importants, comme les alliances de clans ou les mariages.

Tous les habitants de Duss sont rassemblés sur l'esplanade. Une cinquantaine de guerriers ont le corps couvert (à l'exception des mains et des pieds) d'un enduit blanc, composé de cendres mêlées à de la graisse, sensé confirmer la puissance du mâle. C'est l'explication des "*esprits blancs de la nuit*" qu'ont aperçus les porteurs, la nuit de l'enlèvement des deux professeurs. Leurs poignets sont garnis de bracelets métalliques du même type que ceux portés par les guerriers Dassanetch. Vu les terribles cicatrices qui zèbrent leurs torses, il semble que l'utilisation qu'ils en font soit la même.

Le crieur du village s'adressera alors à toute l'assemblée. Prenant la tribu à témoin, il expliquera dans un swahili approximatif, que l'intrusion des Hommes Blancs sur leurs terres constitue une grave offense à leurs yeux. Il ajoutera que le prix à payer est la vie des deux prisonniers. Toutefois, un combat singulier entre le champion du village et l'un des membres de l'expédition permettra, si ce dernier remporte le combat, de réparer l'offense.

Le champion Kara : 25 ans

FOR	14	DEX	12	INT	10
CON	16	APP	11	POU	12
TAI	19	SAN	60	EDU	5
PdV	16				

Bonus aux Dommages +1D6

Armes	Att.	Dommages
Bracelet	60%	1D4+1D6

Compétences

Esquiver 50% ; Sauter 45%.

Les deux professeurs sont retenus prisonniers au fond d'une fosse cubique de 2 mètres de côté. Ils n'ont pas été maltraités. Seul Wish se plaint d'une blessure à la cheville, qu'il s'est faite lors de sa chute dans la fosse.

La tribu Hamar (-1)

Elle vit relativement à l'écart du fleuve Omo et il est peu probable que l'expédition la rencontre. Si toutefois cela devait se produire, sachez que les femmes Hamar sont réputées pour leur exceptionnelle beauté. Il n'est pas rare de voir le prix d'une fille à marier atteindre la quarantaine de vaches, autant dire une fortune pour ces tribus. Les femmes portent des robes en peaux de vache ornées de cauris et, sur le front, des plaques de bois, ou de fer pour celles appartenant à un clan socialement important. Un collier particulier indique qu'elles sont la première femme de leur maris.

Les Hamar font du commerce avec toutes les tribus implantées plus à l'est (T'smiko, Are Bore, Konso, et Bana) qui ne sont pas détaillées pas dans ce scénario, mais que le Gardien est libre de développer pour les besoins de la partie.

La tribu Mursi (-2)

Dans la savane des hauts plateaux qui dominent la vallée, errent au gré des déplacements de leurs troupeaux, des tribus d'éleveurs, farouches et belliqueux, qui ignorent toute loi étrangère à leurs coutumes. La terrible sécheresse qui sévit dans cette contrée les oblige à descendre dans la vallée pour faire paître leurs maigres troupeaux.

Choloki, le pâtre Mursi

Derrière le rideau de poussière soulevé par une multitude de sabots, se dresse l'immense silhouette d'un jeune pâtre Mursi. Un grand bâton dans une main et son petit tabouret dans l'autre, il ne guide pas son troupeau, mais le suit. Comme tous les bergers de la vallée de l'Omo, il sait bien que des génies surnaturels mènent son troupeau là où il doit aller. Son travail se borne à écarter les prédateurs ou les voleurs de bétail. Quel que soit le nombre de bêtes qui composent son troupeau, le berger affirmera toujours qu'il en possède "*plus de dix*", non pas parce qu'il ne sait pas compter, mais pour ne pas attirer le malheur sur son cheptel.
Son village se trouve à une journée de marche, en direction du nord-est. Les explorateurs auront tout le loisir d'observer le jeune pâtre s'occuper de son troupeau, examinant chacune de ses bêtes, retirant ici une tique, là une sangsue. Ils partageront certainement leur feu de camp, dans lequel Choloki, c'est son nom, jettera des bouses pour faire fuir les moustiques.

Le village de Choloki

Conduite par le jeune homme, l'expédition débarque au village en pleine cérémonie funéraire. C'est du moins ce qu'affirmera le professeur Wateley. Toute la tribu est rassemblée au centre du village. Les hommes chantent la libération de l'esprit de l'un des leurs (il pourra s'agir d'une victime des Allemands, des Italiens ou même de l'expédition Mellyson), qu'ils pensent soumis aux *Niamey Kumbago*, «*les démons de blé* (cheveux blonds) *aux yeux de ciel* (yeux bleus)".

NOTE AU GARDIEN : Si nécessaire, la réussite d'un jet d'Idée (ou Anthropologie + 30%) permettra de faire le rapprochement avec le type aryen. Il s'agit bien sûr des membres de l'expédition du professeur Willelm Kuntz.

L'enterrement Mursi

Accompagné par le tintement des clochettes de vache, un des villageois verse du lait sur le sol. Le lait a la faculté d'éloigner les mauvais esprits. Puis, le sorcier trace un cercle sur le sol, délimitant ainsi l'emplacement de la tombe. Une grosse motte de terre est prélevée du cercle pour constituer le couvercle qui scellera la tombe du défunt. Puis le crieur du village relate la vie du défunt et chante une mélopée funèbre. Jumba traduira.

- Qui prendra soin de nous, à présent, comme tu le faisais de ton vivant ? Si tu étais toujours en vie, tu verrais tous ces gens te pleurer. Tu as eu une belle mort. Repose en paix. Repose en paix, toi, notre ami à tous.

Les parents et amis du défunt le sortent de sa hutte. Une grosse branche est passée à travers les bandes de tissus qui l'entourent, pour faciliter son transport.

- Tu as eu tous les bienfaits au cours de ta vie. Nous te suivrons dans l'avenir. Des foules se pressent à tes funérailles. Ta tombe est prête.

Le corps est transporté jusqu'à sa dernière demeure. Avant de le plonger debout dans celle-ci, le sorcier verse du lait dans l'oreille du défunt. Les effets personnels du défunt l'accompagnent dans sa dernière demeure. Puis, la motte de terre est placée sur l'ouverture. Le sorcier tasse alors l'emplacement de ses pieds, tout en se bouchant les oreilles, pour éloigner les esprits. Les villageois font passer leur bétail sur la tombe en signe de respect. Bientôt, plus rien ne permettra de distinguer son emplacement.

Le sorcier du village s'écroulera à la fin de la cérémonie. Un jet réussi sous Diagnostiquer Maladie permettra de reconnaître les symptômes d'un malaise cardiaque. Il faudra réussir un jet sous Premier Soins réduit de 20% pour parvenir à ramener le malheureux dans le monde des vivants. Attention, un seul jet de dés sera autorisé !

En cas de réussite, les Hommes Blancs seront les invités d'honneur d'une incroyable fête que Pierre Batiste ne manquera pas d'immortaliser sur la pellicule. De plus la personne qui aura sauvé le sorcier se verra remettre par ce dernier un rouleau protecteur.

Dans le cas contraire, les membres de l'expédition seront dépossédés de leurs armes et conduits manu-militari dans la plus grande hutte du village. Des exclamations qui s'élèvent au dehors, il sera permis de déduire (réussite d'un jet d'Idée) que quelque chose d'important se prépare. Et pour cause, le Grand Conseil (les chefs de clan du village) se réunir pour statuer sur le sort des Hommes Blancs. La hutte est fortement gardée et les prisonniers devront attendre, impuissants, leur jugement.

Lord have Mursi

Le soir venu, les prisonniers seront appelés les uns aprés les autres, tous les quarts d'heure. Une fois conduit devant le Grand Conseil, le prisonnier devra tenter de plaider sa défense sans l'aide de Jumba, qui ne sera pas entendu par les chefs de clan.

NOTE AU GARDIEN : Commencez par enfermer vos Joueurs dans une pièce voisine et veillez à entretenir la nervosité causée par l'ignorance de ce qui les attend. Faîtes les entrer un par un. Exprimez-vous dans un langage du style "*ounga bongo akiita djamba etc...*" accompagné d'une mimique exagérée et approximative. Une fois que le prisonnier aura fini sa "plaidoirie", faites entrer le prisonnier suivant et ainsi de suite...

Une fois que tous les prisonniers blancs auront été entendus, les chefs de clan délibéreront. Rien ne se fait sans consensus. Le plus vieux des chefs de clan rendra la sentence. Son apparente agressivité ne laissera présager rien de bon. Le sort des prisonniers basculera juste avant leur exécution. Le jeune pâtre qu'ils ont rencontré accourra en hurlant et en gesticulant. Il tient à la main ce qu'un jet réussi sous Zoologie identifiera comme une corne de buffle. Celle-ci est enduite d'un produit jaunâtre et visqueux. Tous les chefs de clan du village s'accorderont sur le fait que c'est la preuve indéniable que leur sorcier a été victime d'un envoûtement Bodi. L'objet provient de la hutte du sorcier, laquelle renferme quantité d'artefacts et onguents que le Gardien est libre de développer et d'exploiter...

Les membres de l'expédition pourront séjourner le temps qu'ils voudront au sein de la tribu Mursi. Cela leur permettra de se reposer et de soigner les éventuels blessés. Les scientifiques auront également tout le temps nécessaire pour surmonter la méfiance légitime de leurs hôtes et les étudier de plus près.

Les hommes sont très coquets. Ils s'épilent, se taillent les sourcils, se rasent le corps et la tête, ne laissant sur celle-ci, que quelques lignes qui constituent des figures géométriques imposées par la tradition.

Les déformations labiales qu'ils pratiquent sur leurs femmes sont des plus impressionnantes. A 10 ans, ces dernières voient leurs incisives médianes, au bas de la bouche, arrachées. A 15 ans, on leur perce la lèvre inférieure et on y introduit une cheville en bois. Des onguents préparés par le sorcier permettent d'éviter toute infection. Par la suite, on y introduit des disques d'argile de plus en plus lourds (jusqu'à 25 cm de diamètre) pour élargir progressivement l'ouverture. Plus le disque qu'elle portera sera volumineux et spectaculaire, plus la promise sera chère à négocier, car les "femmes à plateaux" sont très prisées dans les tribus Surma et Mursi. S'ils sont des symboles de beauté, les plateaux sont des parures de sortie. Ils ne se portent généralement pas au village (ou alors, pour de grandes occasions) où les femmes passent le plus clair de leur temps à genoux, les lèvres béantes, à écraser des graines de sorgho entre deux pierres à moudre. Interrogés sur l'utilisation des plateaux, les

hommes prétendront qu'outre le fait qu'ils apprécient particulièrement l'apparence qu'ils donnent ainsi à leurs femmes, ils montrent aussi qu'ils sont capables de modifier l'aspect que la nature leur a donné (selon leur propre expression "*Lorsqu'elles sont ainsi parées, nos femmes ne ressemblent pas à des animaux*"). Le professeur Wateley, quant à lui, émettra l'hypothèse que cette coutume était certainement destinée à protéger les femmes des razzias qu'opéraient certaines tribus pour le compte des négriers arabes et européens. Le professeur Petrie le suivra dans ses suppositions.

Les membres de l'expédition apprendront également que bien que d'origine commune, les tribus du nord et du sud ne s'entendent guère entre elles. Pâtures violées, femmes ou bêtes volées, mauvais sort jeté ou point d'eau occupé, se règlent dans de sanglants affrontements à la lance.

La tribu Surma (-2)

Chassés du sud de la vallée par les Nyangatom, les Surma ont investi les plateaux qui s'élèvent à l'ouest du fleuve.

Les premiers Surma que rencontrera l'expédition sont trois adultes affairés dans un petit affluent de l'Omo. Il faudra réussir un jet sous Discrétion pour parvenir à les observer sans les mettre en fuite. Ils sont nus et accroupis dans 50 cm d'une eau trouble qu'ils semblent filtrer à l'aide de calebasses trouées. Un jet réussi sous Idée fera immédiatement penser à des chercheurs d'or. Les trois hommes semblent inquiets. Ils jettent de furtifs coups d'œil alentour et se parlent à voix basse. Un jet réussi sous Ecouter permettra de distinguer le mot "Bodi" prononcé à plusieurs reprises.

Ce sont de jeunes guerriers qui, bravant les risques de maladie (la malaria est particulièrement virulente dans ces cours d'eau où pullulent les moustiques) et une éventuelle embuscade des *Bodi* (leurs ennemis héréditaires) sont venus chercher la poudre jaune qui servira à l'occasion d'un proche mariage.

L'embuscade Bodi

Les trois Surma regagneront tranquillement leur village aprés quelques heures de labeur, ou immédiatement (et à toutes jambes) s'ils découvrent les explorateurs. Il ne sera pas possible de les rattraper dans ces collines boisées qu'ils connaissent par cœur et seule une série de jets réussis sous Suivre une Piste permettra de ne pas perdre leur trace. Dans un cas comme dans l'autre, les Surma tomberont dans un guet-apens Bodi. Leurs assaillants sont au nombre de 1D6 +3. Si les explorateurs ont perdu la trace des trois Surma, un jet réussi sous Ecouter permettra de localiser l'embuscade et d'arriver suffisamment tôt pour leur prêter main forte.

NOTE AU GARDIEN : S'il le désire, le Gardien pourra simplifier l'embuscade de la manière suivante. A chaque round, lancer 1D10. Sur un résultat inférieur à 5 (compris), c'est un guerrier Surma qui tombe sous les coups de l'assaillant. Dans le cas contraire, c'est un Bodi.

Sauver l'un au moins des trois Surma sera le seul moyen de rencontrer la tribu. Celle-ci organisera dans ce cas une grande fête en l'honneur des Hommes Blancs.

Les Surma vivent de la même manière que leurs voisins Mursi, mais sur la rive opposée du fleuve Omo. Ils sont également pasteurs et leurs coutumes sont similaires. Aussi, hormis sa situation géographique, il est très difficile de faire la différence entre un village Surma et un village Mursi.

Le mariage

Il sera célébré le lendemain de l'arrivée des Hommes Blancs. Depuis plusieurs jours, les femmes du village préparent le *bordhe* (une bière fortement alcoolisée à base de sorgho) qui accompagnera les festivités. Kirk Wateley préconisera de participer à la grande saoûlerie qui durera toute la journée. Pour l'occasion, tous les Surma ont la peau couverte de savantes arabesques de couleur blanche. Il s'agit d'argile appliqué avec les doigts ou à l'aide d'une fine baguette. Cet art, pratiqué avec habileté par le peintre des corps, peut durer une journée entière. C'est le préliminaire obligatoire de toute cérémonie chez les populations omotiques.

Gagnées par l'ivresse, les femmes se mettent à se trémousser sur place, tandis que les enfants, alignés en rangs d'oignons, entament la danse de la grenouille. Plus loin, des adolescents forment une longue farandole : la danse du serpent. Bientôt, le village tout entier sombre dans une ivresse folle. Des guerriers ivres morts tirent des flèches vers le ciel et miment de terribles combats. Soudain, annoncée par moult cris et tintements de clochettes à vache (un instrument qui accompagne toute les cérémonies importantes) apparaît la jeune mariée. Ses peintures diffèrent de celles des autres Surma. En effet, l'argile qui les composent a été mélangé à de la poudre d'or avant d'être appliqué sur son jeune corps aux seins fiers, et à la croupe arrogante. Ses amis et parents balaient le sol devant ses pas. Elle est ainsi conduite et présentée à son époux, un jeune guerrier qui l'a payée une vingtaine de vaches. Le crieur du village chante alors leur bonheur à venir et la joie de leurs parents respectifs. Plus tard, ceux qui sont encore debout accompagneront le jeune couple jusqu'à une hutte fraîchement construite. Là, les jeunes époux se gaveront de *bordhe*, avant de consommer leur union.

Les festivités vont cependant se terminer de manière violente. Grisées par l'alcool, deux femmes en viennent aux mains. N'étant pas en état de parvenir à un consensus, le chef du village déclarera qu'une *donga* réglera le litige.

La donga

La donga se déroulera le lendemain aprés-midi. Il s'agit d'un combat opposant généralement deux guerriers, mais des querelles personnelles provoquent fréquemment des affrontements parmi les spectateurs. Aussi, ces derniers viennent également armés de bâtons. Les opposants ont la tête et le torse enveloppés dans plusieurs mètres de tissus et s'affrontent à l'aide de bâtons de plus de 2 m de long. Les coups, qui sont très rapides et très violents, sont portés latéralement à hauteur de tête ou de torse. Les adversaires ne prennent même pas la peine de parer les coups qui leur sont destinés. Ce qui compte, c'est d'assommer son adversaire et ce, le plus vite possible. Tous les coups sont permis et la seule règle est de ne pas tuer son adversaire. Aussi, le combat s'arrête dès qu'il n'y a plus qu'un guerrier debout. Ce dernier est alors porté en triomphe dans tout le village. Tous les villages Surma ont bien sûr leur propre champion.

Les tribus Surma et Mursi sont actuellement en guerre avec la tribu Bodi, responsable d'incessants raids sur leurs cheptels.

La tribu Batcha (+2)

Leurs embarcations (de vulgaires troncs d'arbres évidés qu'ils dirigent d'une longue perche) filent sur les eaux rougeoyantes de l'Omo. Tout comme les autres peuplades omotiques, les Batcha sont de très grande taille. Leurs crânes sont rasés et leurs habits sont faits d'écorces battues et attendries.

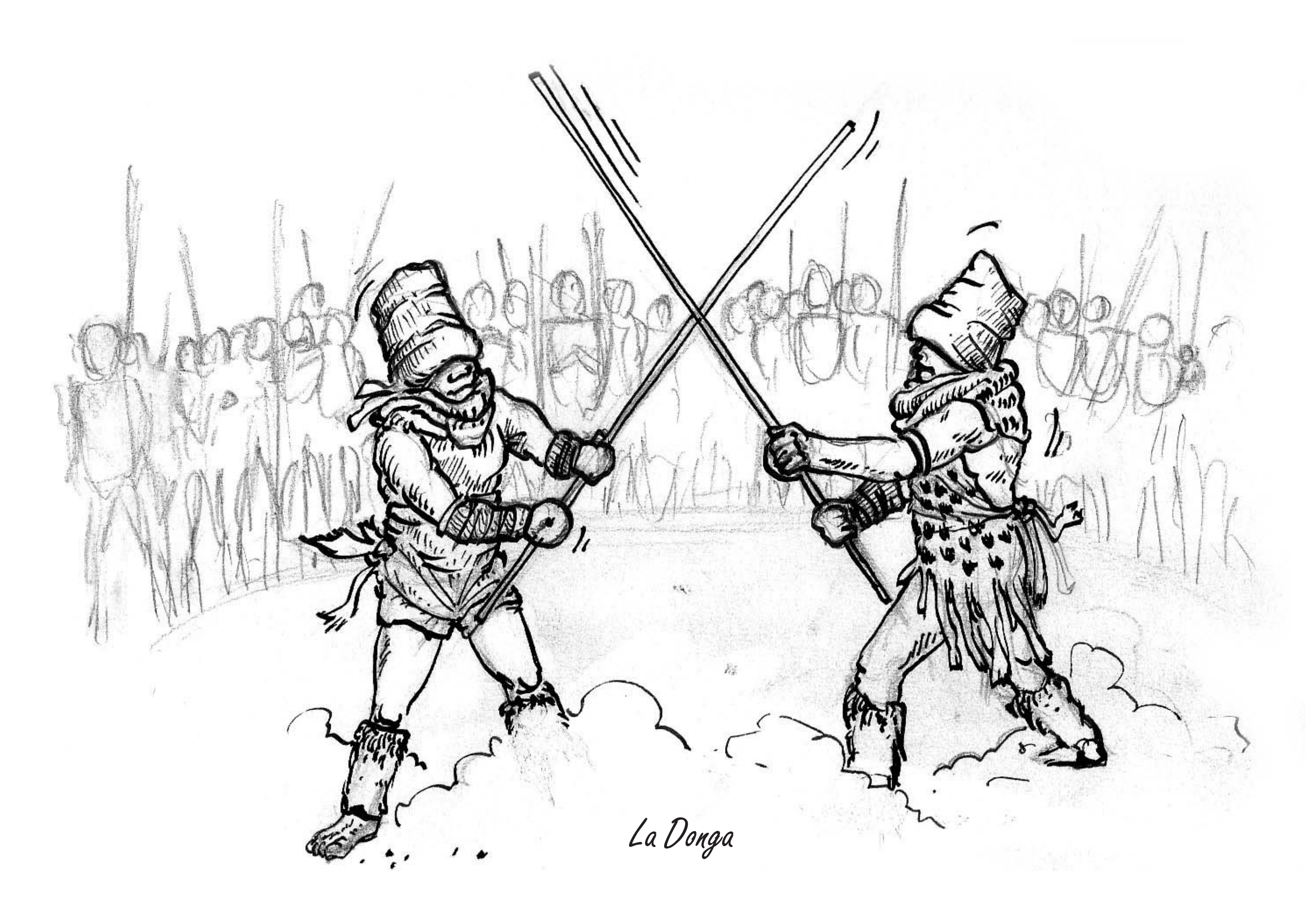
Les Batcha ou «*Connaisseurs des chemins d'eau*» sont plutôt peureux et ne feront rien pour faciliter leur rencontre. A moins de réussir un jet sous Navigation, toute tentative de les suivre par la voie des eaux se soldera par un échec ; remous et tourbillons sournois, banc de sable, tronc à la dérive, etc… Si toutefois les membres de l'expédition parviennent à les rencontrer, ces derniers leurs raconteront comment jadis leurs aïeux érigèrent les monolithes pour obtenir la protection du Grand Lézard. Ce dernier a disparu depuis des générations mais sa légende leur a permis d'échapper aux guerres tribales qui ensanglantent la région depuis des siècles. Ils sont devenus passeurs sur un fleuve que l'ensemble des peuplades omotiques considèrent encore aujourd'hui comme hanté par l'esprit du Grand Lézard.

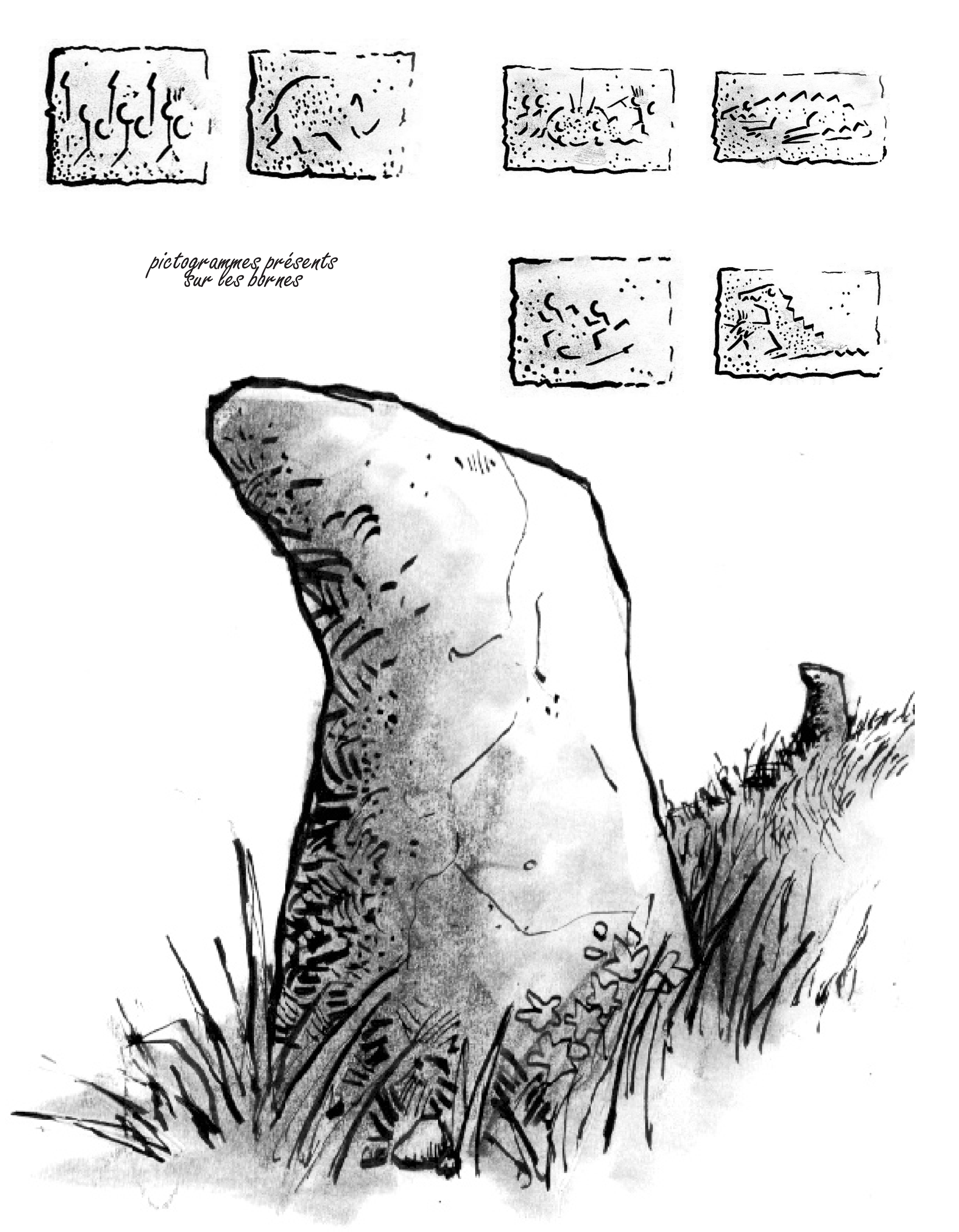
Passer la nuit au campement Batcha déliera encore plus les langues. Leurs hôtes leur déconseilleront de remonter le fleuve plus au nord, territoire des terribles guerriers Bodi et d'où bon nombre de Batcha ne sont jamais revenus. Si les détectives persistent dans leur désir de poursuivre la remontée du fleuve, les Batcha les accompagneront jusqu'aux monolithes mais n'iront pas plus loin.

Les bornes lloïgors

A moins d'y être conduits par les Batcha, il faudra réussir un jet sous Chance puis sous T.O.C. pour découvrir chacune des 4 bornes lloïgors. Il s'agit de 2 couples de monolithes espacés d'une centaine de mètres, de chaque côté du fleuve. Les monolithes sont grossièrement taillés dans une roche qu'un jet sous Géologie qualifiera de métamorphique. La partie enterrée s'enfonce à près de 2 mètres de profondeur et donne à l'ensemble un poids approximatif de cinq cents kilos. La partie visible, qui n'excède pas un mètre, est fortement érodée et couverte d'un lichen verdâtre qu'il faudra gratter délicatement pour remarquer de très anciens pictogrammes. Par endroits, une écriture malhabile et très récente y a ajouté d'étranges caractères à l'aide d'une substance noirâtre (du sang séché). Un jet réussi sous Linguistique permettra de distinguer les syllabes *ga-ta-no-toa* et *it-e-kwa*. Un jet réussi sous Mythe de Cthulhu permettra de reconnaître une forme primitive des noms Ghatanothoa et Ithaqua : deux Grands Anciens associés aux Lloïgors.

Les bornes lloïgors agissent comme des récepteurs-émetteurs, drainant la Magie environnante pour la transférer ensuite au Lloïgor terré dans l'église rupestre (voir plus loin). Chacune d'elles soutire 1 point de Magie par heure à quiconque l'approche à moins de 100 mètres (pour plus de précisions, consulter les règles AdC concernant l'absorption de la Magie par les Lloïgors). Lorsqu'une





Les bornes Lloigors

borne a emmagasiné 10 points de Magie, le processus de transfert s'accomplit. A cet instant, seuls un léger bourdonnement accompagné de petits arcs électriques trahissent l'activité de la borne. C'est très joli lorsque la chose se passe de nuit.

L'alignement des monolithes situés sur le même rivage forme deux lignes droites qui convergent en un point de l'horizon : l'église rupestre (voir plus loin). L'expédition dispose en principe des instruments de mesure nécessaires à la localisation de ce point (théodolites, sextants, compas, etc...) et seul un jet réussi sous Dessiner une Carte sera nécessaire.

L'histoire des bornes lloïgors

Elle est partiellement résumée par les pictogrammes qui ornent les monolithes. Ces derniers content l'histoire d'un groupe de chasseurs primitifs qui, partis sur la piste d'un pachyderme, s'enfoncèrent très loin au nord de leur territoire. Alors qu'ils s'affairaient à dépecer la bête, ils furent attaqués par un énorme reptile, apparemment survivant des gigantesques sauriens qui peuplaient la Terre bien avant l'apparition de l'Homme (même si Elaine Gibbson réfute cette éventualité). Le nouvel arrivant était bien plus gros et féroce que toutes les créatures qu'ils avaient déjà pu rencontrer. Aussi, lorsqu'ils réalisèrent qu'ils ne pourraient en venir à bout, ils prirent la fuite, laissant leur chef seul face à une mort certaine. Depuis ce jour le Grand Lézard (il s'agissait en fait d'un Lloïgor) hanta la vallée, détruisant villages et populations. Leur chef réapparut un jour au village. Il déclara que le Grand Lézard n'aurait de cesse de les harceler tant que des idoles de pierre ne seraient pas érigées en son honneur. Crédules mais terrifiés, les populations dressèrent 4 monolithes, 2 de chaque côté du fleuve, selon les indications données par leur chef. Une fois fait, celui-ci passa de longues nuits à orner les monolithes de pictogrammes en hurlant d'impénétrables incantations. Depuis ce jour, le Grand Lézard vécut «en intelligence» avec les descendants de la tribu qui jadis érigea les monolithes, les Batcha. Ils acquirent ainsi la maîtrise du fleuve et une autorité incontestée sur les autres populations omotiques. Le règne du Grand Lézard s'acheva au Ve siècle avec l'arrivée d'un vieil évangéliste. Le saint homme confina la créature dans son repère (l'église rupestre) et scella celui-ci du sceau de Salomon. L'endroit fut longtemps l'objet de pèlerinages avant de sombrer peu à peu dans l'oubli.

L'activité des bornes, qui avait cessé avec celle du Grand Lézard, a repris depuis que sous l'injonction de ce dernier, le professeur Kuntz a inscrit de nouvelles runes sur les monolithes.

La tribu Bodi (+3)

La tribu Bodi vit sur les hauts plateaux qui bordent le nord de la vallée de l'Omo. Comme toutes les autres tribus du nord, la tribu Bodi présente des mœurs nomades. Ses déplacements se font au grès de ses troupeaux, mais aussi en fonction des raids effectués pour s'approprier ceux de ses voisins Surma et Mursi. Même si les tribus omotiques préfèrent l'embuscade aux «batailles rangées», les affrontements demeurent sanglants et nombreux sont les bergers des deux bords qui ont trouvé la mort en convoyant leur bétail. Longtemps ennemis, les Surma et les Mursi ont décidé depuis peu de s'allier pour combattre le féroce appétit de leur voisin Bodi. Les Batcha, maîtres du fleuve, jouissent d'une confortable neutralité dans cette guerre ouverte.

Les Bodi ont rencontré l'Homme Blanc il y a quelques mois, quand un détachement de l'armée italienne s'est aventuré en reconnaissance dans cette province reculée du sud de l'Ethiopie. La rencontre n'a pas été des plus paisibles et les Bodi ont appris à leur dépens le pouvoir des armes à feu. Aussi, ils n'apprécieront guère l'arrivée de nouveaux Hommes Blancs, surtout si ces derniers ont contré l'embuscade tendue aux trois Surma. Seule la promesse de les aider à se débarrasser des soldats italiens les dissuadera de massacrer l'ensemble des membres de l'expédition. Pour les «aider à tenir leur promesse» une vingtaine de guerriers accompagneront les Hommes Blancs jusqu'à la base militaire de Campo Extremo.

CAMPO EXTREMO

Les membres de l'expédition Mellyson disposent de quelques heures avant le déclenchement de l'affrontement final (voir plus loin *Baston à Campo Extremo*). Ce laps de temps devrait leur permettre de découvrir les informations indispensables à la compréhension des événements passés et le moyen d'échapper à la malédiction qui plane sur cet endroit.

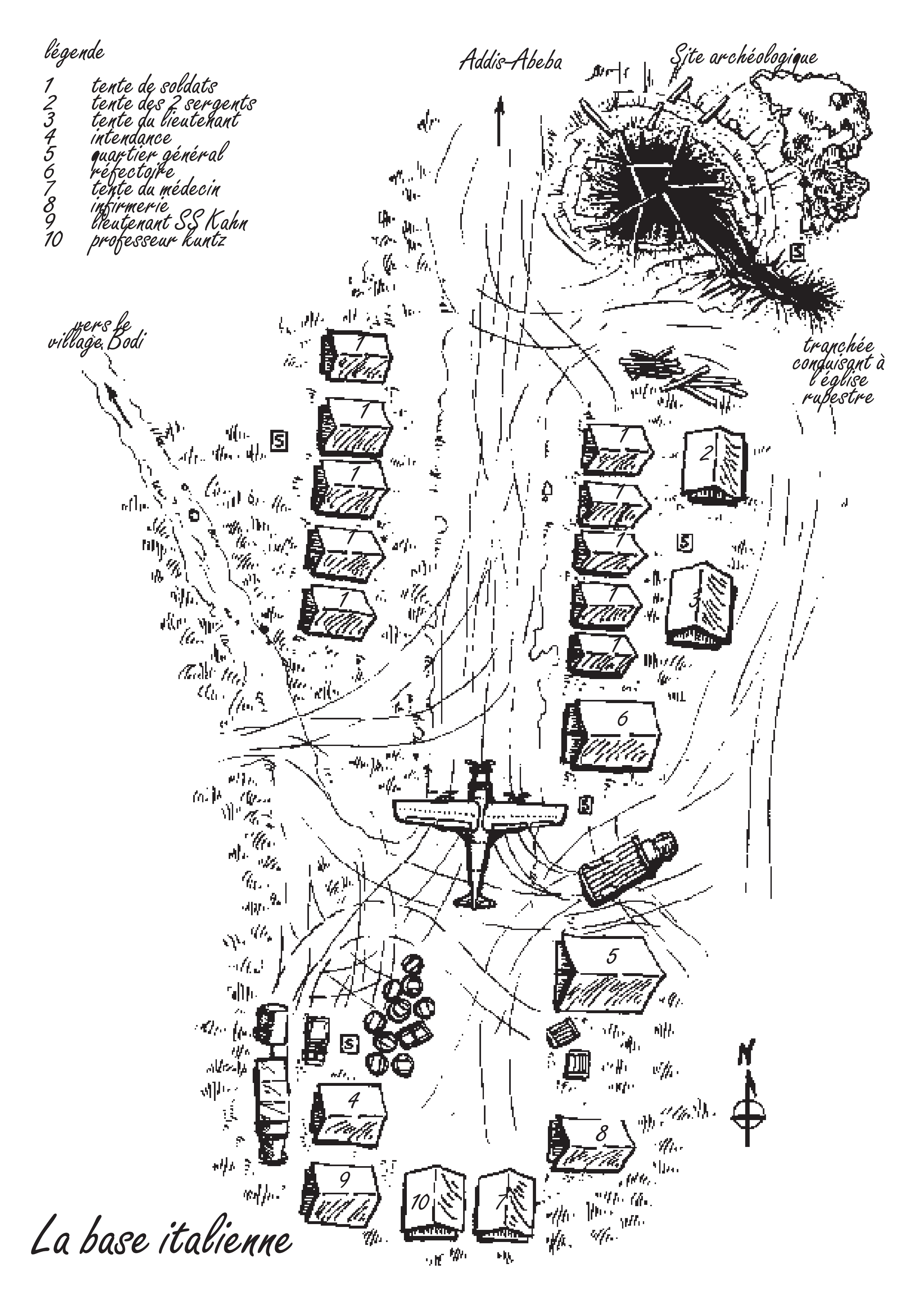
Historique

L'explosion de l'obus qui mit à jour l'église rupestre provoqua une fissure dans la roche telle qu'elle brisa le filet de Salomon. Libéré, le Lloïgor commença peu à peu à sortir de son sommeil. Il ne tarda pas à réaliser l'exceptionnelle réserve de points de Magie constituée par le détachement. Jour aprés jour, semaine aprés semaine, au rythme des ponctions réalisées sur les soldats, sa puissance s'affirma. La plupart de ses victimes sombrèrent dans un profond coma. D'autres, gagnées par la folie, se rangèrent sous la bannière du Grand Lézard et massacrèrent les quelques soldats demeurés sains. Les seuls rescapés (si l'on peut dire) furent le professeur W. Kuntz et le lieutenant SS M. Kahn. Mais leur sort n'eut rien d'enviable...

Le camp militaire

La base servait de point de départ aux opérations de reconnaissance menées par l'armée italienne dans cette partie reculée du pays. Elle est constituée d'une quinzaine de tentes réparties autour d'une piste de décollage orientée sud-nord. L'appareil qui l'empruntait est toujours là (Cf. *Le Caproni Ca-133*). A l'extrémité nord se trouve le site des fouilles conduites par le professeur Kuntz.




légende
1 tente de soldats
2 tente des 2 sergents
3 tente du lieutenant
4 intendance
5 quartier général
6 réfectoire
7 tente du médecin
8 infirmerie
9 lieutenant SS Kahn
10 professeur kuntz
Addis-Abeba
Site archéologique
vers le village Bodi
tranchée conduisant à l'église rupestre
1
1
1
1
1
1
2
1
1
3
1
1
6
5
4
8
9
10
7
N
La base italienne

Abandonnées depuis longtemps par leurs occupants, une quinzaine de tentes résistent vaillament aux bourrasques de vent chaud. Les toiles claquent dans des tourbillons de sable ocre où buissons épineux et feuilles de papier dansent une sarabande infernale. D'après les premières constatations, une trentaine d'hommes y étaient présents. Les détectives remarqueront sans peine les signes caractéristiques d'un départ précipité.

1 - Tente des hommes du rang

Prévues pour accueillir 3 soldats, il y règne un étonnant désordre, preuve du relâchement de leurs anciens occupants. Chaque soldat disposait d'un lit de camp et d'une cantine (une petite malle où sont entassés effets militaires et civils). Parfois la photo d'une fiancée, un chapelet ou encore une petite madone en plâtre peint, égaye l'austérité des lieux.

2 - Tente des sergents

Elle abritait visiblement deux hommes. L'une des deux tables de chevet est recouverte de photos d'une famille nombreuse (9 enfants). Sur l'autre trône un portrait du Duce.

3 - Tente du lieutenant

Contrairement à celles de ses hommes, la tente du lieutenant est impeccablement tenu. Ses effets militaires sont parfaitement nets et rangés avec soin. De plus, la qualité des produits contenus dans sa trousse de toilette dénote un raffinement étonnant chez un militaire. Il dispose, luxe suprême, d'un petit bureau sur lequel sont empilés quelques livres et journaux vieux de plusieurs mois. L'un des deux tiroirs contient une bible en latin.

4 - L'intendance

C'était le cœur de la base. Ici sont stockés munitions, rations de survie, fûts d'essence et de gasoil, bref, tout ce qui est nécessaire à la vie de tous les jours en campagne (outils, pièces de rechange, etc...).

C'est également là que sont entreposées les caisses provenant du chantier des fouilles. Elles devaient ensuite être emportées par le bombardier à Addis-Abeba où elles auraient été placées sous bonne garde en attendant de quitter la capitale éthiopienne par cargo, dès la fin des fouilles. La fouille systématique des caisses permettra de découvrir une caisse égarée contenant 10 grenades à main (4D6/4m de dommages). Les autres recèlent de véritables trésors :

- une croix de procession du XIIIe siècle en bronze, très épaisse comme nombre de croix d'époque Zagwé.
- une croix de bénédiction du XVe siècle en bronze doré représentant Saint Georges, à cheval, terrassant un serpent. L'archange saint Michel se tient à ses côtés tandis que le Seigneur tend sa couronne de martyr à saint Georges.
- plusieurs rouleaux talismaniques (dont les propriétés diverses et variées n'échapperont pas à un Gardien imaginatif).
- un triptyque du XVIIe siècle constitué d'une peinture sur bois stuqué. Le panneau central représente le Christ dans les bras de la vierge Marie, enseignant à ses disciples. Le panneau gauche montre la crucifixion et la mise au tombeau de deux saints éthiopiens. Le panneau droit représente le Christ ressuscité, sortant Adam et Eve de l'enfer. Au dessous d'eux, Saint Georges à cheval terrasse le dragon.

5 - Quartier Général

C'était le centre nerveux de la base. Le lieutenant et son aide de camp s'y affairaient la plus grande partie de la journée, parfois accompagnés par les sergents venus faire leur rapport. L'endroit recèle de nombreuses cartes d'état major annotées, ainsi qu'un poste émetteur-récepteur à ondes courtes Pathé Marconi (au large rayon d'action).

La réussite d'un jet sous T.O.C. permettra la découverte du *Journal de Bord de la Compagnie*.



Croix de procession du XIIIe siècle



Croix de bénédiction du XVe siècle

Extraits du Journal de Bord de la Compagnie
Lieutenant Paolo Godi
Commandant du Campo Extremo

19 octobre 1936
(...) Ces satanés indigènes nous donnent plus de mal que prévu. Leur dernière embuscade m'a couté 2 hommes.

15 novembre 1936
(...) L'explosion d'un de nos obus à mis à jour un tunnel au nord de la base. Ces sauvages ont plus d'un tour dans leur sac. J'ai donné des ordres pour déblayer la zone.

17 novembre 1936
(...) Santa Madona. Ce que nous avons découvert est tout simplement incroyable. Nous avons contacté Tripoli par radio. Ils nous envoient un spécialiste et du matériel.

23 novembre 1936
(...) Le Lieutenant Rizzi est arrivé. Entretemps nous avons pu dégager la zone, malgré la pluie qui ne cesse de tomber depuis des semaines.

12 décembre 1936
(...) Le Lieutenant Rizzi est reparti à Tripoli.

2 janvier 1937
(...) Notre commandement nous informe que d'autres visiteurs sont en route. Une mission scientifique allemande.

15 janvier 1937
(...) Les visiteurs sont là. Le professeur Kuntz est un homme charmant, contrairement à son ange gardien SS.

3 février 1937
(...) Je dois reconnaître que l'arrivée des Allemands a remonté quelque peu le moral de mes troupes. Le professeur semble avancer à grands pas et son excitation fait plaisir à voir.

15 février 1937
(...) Il semble que les Bodi se sont lassés de leur raids habituels. Que peuvent-ils bien manigancer ? Peu importe, toute ma préoccupation va à nos malades. Que la Sainte Madone nous préserve !

2 mars 1937
(...) La sentinelle qui gardait le site archéologique a disparu. J'ai ordonné qu'on effectue des recherches mais la proximité de ces sauvages ne nous laisse guère d'espoir. En attendant, j'ai fait doubler les gardes.

5 mars 1937
(...) Les deux sentinelles qui gardaient le site des fouilles ont également disparu. Comment pourrais-je condamner ces désertions ? Avec la tension qui règne ici, il est déjà surprenant que les autres ne se soient pas déjà mutinés.

7 mars 1937
(...) Nous avons retrouvé le médecin, du moins, ce qu'il en restait. Mon Dieu, tout ce sang ! On aurait dit qu'il ruisselait des murs de la caverne.

NOTE AU GARDIEN : Un jet réussi sous Connaissance permettra à tout personnage ayant un score d'au moins 50% en Archéologie d'associer le nom de Kuntz à une célébrité du monde de l'archéologie.

Extraits de la Main Courante de l'infirmerie
Sous Lieutenant Dino Zanottelli
Médecin militaire du Campo Extremo

4 janvier 1937
(...) Cinq de nos soldats se plaignent d'importants troubles du sommeil accompagnés de violentes migraines. Bien qu'aucun ne souffre de vomissements, il pourrait s'agir d'une intoxication alimentaire ou d'une forme bénigne d'insolation. Avec des somnifères et une petite cure de repos, je parviendrai certainement à les récupérer.

23 janvier 1937
(...) Nos malades sont au plus mal. Trois d'entre eux sont désormais plongés dans un profond coma. Les autres, qui m'ont avoué ne pas avoir pris leurs somnifères, racontent tous le même cauchemar. Il pourrait s'agir d'un cas de névrose collective mais je n'ai pas les connaissances nécessaires pour effectuer un diagnostique précis.

25 février 1937
(...) Nos hommes continuent à tomber comme des mouches. Trois de mes comateux sont morts cette nuit. Certainement d'épuisement. Malgré mes supplications, le lieutenant Godi refuse de lever le camp. Nos hommes sombrent peu à peu dans une déprime suicidaire. Je n'y comprend plus rien...

4 mars 1937
(...) Encore deux décès cette nuit. Tous mes traitements demeurent sans effet. Moi même, je ne parviens plus à trouver le sommeil. Il n'y a plus rien d'autre à faire que prier.

6 - Le réfectoire

Une dizaine de tables en bois et de chaises de toile se disputent l'ombre dispensée par cette vaste tente ; l'une des plus grandes du camp. La tambouille y était préparée par 3 Siciliens qui s'y affairaient dès l'aube. Dispensés des exercices quotidiens, ces derniers bénéficiaient d'un régime de faveur largement envié par le reste des soldats italiens (il faut dire qu'une fois leur travail terminé, ils n'avaient rien d'autre à faire que de jouer aux cartes !). Toute la nourriture encore présente est évidemment avariée mais certaines des caisses de l'intendance contiennent des rations de survie encore utilisables.

7 - Tente du médecin militaire

Parmi des effets personnels sans intérêt, la réussite d'un jet sous T.O.C. attirera l'attention sur un document rédigé en italien. La réussite d'un jet sous cette langue ou sous Linguistique sera nécessaire pour comprendre qu'il s'agit d'un diplôme de médecin délivré par l'université de Rome.

8 - Infirmerie

Une dizaine de lits de camp sont alignés 5 par 5 dans cette grande tente. Les détectives y trouveront tout ce qui est nécessaire à un petit hôpital de campagne : armoires contenant médicaments, matériel chirurgical, etc… Il faudra ouvrir l'une des armoires et réussir un jet sous Bibliothèque pour découvrir, parmi la trentaine de dossiers médicaux, la *Main Courante de l'Infirmerie* (voir page précédente).

9 - Tente du lieutenant SS

Une photo du Führer et un exemplaire dédicacé de *Mein Kampf* sont posés sur une petite table dont le tiroir recèle un étrange contenu. Le lieutenant SS s'était récemment découvert une passion pour les insectes. Ils les enfermait dans des petits bocaux de verre et les regardait s'entre-dévorer…

10 - Tente du professeur Kuntz

Le mobilier est le même que celui dont disposait le lieutenant italien ; un lit de camp, une malle un peu plus volumineuse que les cantines des soldats, une chaise en toile et une petite commode sur laquelle repose une machine à écrire.

Une impressionnante quantité de feuilles manuscrites, ou tapées à la machine, sont éparpillées dans un désordre indescriptible. Plusieurs cahiers d'écolier reposent à même le sol, tandis que notes et croquis s'envolent au moindre courant d'air. Manquant certainement de papier, le professeur a poursuivi son écriture sur le bois de sa commode et même sur la toile de sa tente. Avec le temps, les notes du professeur sont passées du registre de l'Archéologie à celui de l'Occultisme confus puis aux pires notions du Mythe de Cthulhu. Bien sûr, des jets réussis sous ces différentes compétences ainsi que sous Lire/Ecrire Allemand seront nécessaires à la compréhension des découvertes du professeur Kuntz.

Les notes du professeur Kuntz

L'histoire de l'église rupestre remonte bien longtemps avant l'ère chrétienne, bien avant que l'endroit ne devienne un lieu saint. Les monolithes découverts sur le fleuve et le pictogramme présent à l'entrée de la caverne trahissent la pratique d'un culte à l'aube même de l'humanité. D'après les pictogrammes, ces hommes primitifs adoraient un dieu à l'apparence reptilienne. L'étude approfondie des découvertes archéologiques et de la fresque montrent que non seulement l'église rupestre célèbre une antique victoire du Bien sur le Mal, mais aussi qu'elle en fût le théâtre. Le professeur orienta donc ses recherches dans cette direction. Les caractères ésotériques présents sur la fresque lui posèrent apparemment nombre de problèmes (le professeur n'avait pas les connaissances suffisantes en linguistique) mais il finit par découvrir que la fresque décrivait le Filet de Salomon, rituel qui servit jadis à emprisonner l'immonde déité tapie derrière la roche. Les notes deviennent ensuite de plus en plus confuses, tant par la forme que par le contenu. Les dernières informations à peu prés lisibles décrivent une répugnante créature, tantôt invisible, tantôt lézard, venue des étoiles pour asservir l'humanité toute entière…

Le calepin du professeur Kuntz

La réussite d'un jet sous T.O.C. permettra de découvrir un petit calepin sur lequel sont repris une liste de codes. Là aussi, la réussite préalable d'un jet sous Lire/Ecrire Allemand sera nécessaire. Chacun des codes correspond à une découverte faite sur le site. L'objet est longuement décrit, ainsi que le lieu exact de sa découverte. Le code est également repris sur les étiquettes des caisses qui contiennent à présent les précieux trésors, à l'intendance.

Le Caproni Ca-133

C'est un bombardier récent (1935) mais peu performant. 183 exemplaires arment l'aviation de l'Afrique orientale italienne dont environ 70 en Lybie. Ils seront détruits en grande partie au sol, les premiers mois de la seconde guerre mondiale, et disparaîtront avant fin 1941.

Ce trimoteur peut embarquer une dizaine de personnes ou une vingtaine de petites bombes à ailettes dont les dommages ne sont guère supérieurs à ceux de grenades classiques. Les bombes sont accrochées à deux rails qui courent le long de la carlingue. Le largage est commandé depuis le poste de pilotage. De plus, une puissante mitrailleuse pointe son museau sous l'avant (50% 2D10 pts de dommages). Elle n'est pas montée d'origine mais a été adaptée par un astucieux bricoleur du bataillon italien.

NOTE AU GARDIEN : Il y a 20% de chance que l'appareil manifeste une panne d'origine mécanique dûe à une surchauffe de l'un de ses 3 moteurs. Effectuer un jet pour chaque heure passée en vol. Si une panne survient, il faudra bien évidemment parvenir à poser l'appareil en catastrophe (Piloter un Avion -20%) avant d'envisager toute réparation (Mécanique -20%).

Le site archéologique

Le site n'est guère imposant. Il comporte une sorte de cratère large d'une vingtaine de mètres creusé par paliers successifs, d'où s'échappe une tranchée qui s'enfonce, une dizaine de mètres plus loin, dans une cavité rocheuse. Le tout est balisé par des piquets de bois reliés par un fin cordage où pendent de petites étiquettes en carton. Ces dernières mentionnent des dates (la plus vieille remonte

à janvier 1937) suivies de codes mystérieux. La réussite d'un jet sous Archéologie ou Idée permettra de faire le rapprochement avec le carnet du professeur Kuntz.

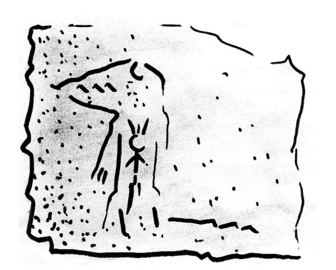
Dans un apparent désordre, traînent des outils et de nombreuses caisses vides. Une fois remplies, celles-ci étaient étiquetées puis convoyées par camion jusqu'à l'intendance pour y être stockées.

L'église rupestre

C'est là que converge à nouveau la Magie drainée par les bornes lloïgors. L'obscurité totale, l'air fétide et le silence de mort qui y règnent donnent à cette caverne une dimension surnaturelle. L'humidité des lieux et le balai des lampes torches donnent l'impression que la caverne toute entière palpite lentement. De prime abord seul un étrange pictogramme situé à quelques mètres de l'entrée et du même style que ceux découverts sur les bornes lloïgors prouve que l'homme y mit les pieds bien longtemps avant l'ère chrétienne (réussite d'un jet sous Archéologie). Mais les lampes torchent vont bientôt balayer un décors impressionnant. En effet, la paroi nord est recouverte par les restes d'une immense fresque visiblement plus récente.

La fresque

Sa datation (Ve siècle ap. J.C.) nécessitera la réussite d'un jet sous Archéologie. De plus, si les détectives ont pu observer les croquis effectués par le professeur Kuntz ils remarqueront sans peine que la fresque se désagrège à une vitesse anormalement grande. Elle représente un cavalier auréolé terrassant un long serpent. La partie supérieure évoque la bénédiction protectrice des neuf évangélisateurs byzantins. Le tout est bordé d'un long ruban d'entrelacs semblables aux cornes d'un bélier. De nombreux caractères la recouvre par endroits. Le texte est écrit dans une écriture secrète faite d'un mélange de dessins, de caractères dérivés du syllabaire éthiopien et de symboles ésotériques dont la très vague compréhension nécessitera la réussite d'un jet combiné sous Linguistique et Occultisme. On reconnaîtra alors la présence du sceau de Salomon (fig.1), de Satan tête-bêche (fig.2) et d'un cartouche (fig.3) contenant différents noms de Dieu comme Lofham, Mähafelon, Nemelos (anagramme de Salomon) et El.



Pictogramme présent à l'entrée de l'église rupestre

Baston a Campo Extremo

Le déclenchement des hostilités se fera peu aprés l'entrée des membres de l'expédition dans l'église rupestre. En premier arriveront les serviteurs du Grand Lézard, suivis de prés par l'ignoble conglomérat de chair que sont devenus le professeur Kuntz et le lieutenant Kahn

La fresque

(voir plus loin *La Chose*). Les serviteurs s'attaqueront en priorité aux guerriers Bodi, laissant les membres de l'expédition aux bons soins de la Chose. Le Grand Lézard ne se manifestera, lui, qu'à la fin de cette première vague.

Les forces en présence

Les serviteurs du Grand Lézard

Ils n'ont pour seul vêtement qu'une peau de crocodile qui leur confère une protection de 3 points et qui leur donne l'apparence de crocodiles marchant sur leurs membres postérieurs (une vision qui provoquera une telle panique chez les porteurs qu'ils s'enfuiront à toute jambes). La réussite d'un jet sous T.O.C. permettra de déceler, parmi l'immense majorité de guerriers omotiques, la présence de quelques individus de race blanche (des déserteurs italiens).

Le groupe est composé d'une trentaine d'individus sanguinaires et dégénérés soigneusement choisis parmi les peuplades omotiques environnantes. Tous ont un jour quitté leur tribu aprés avoir fait un songe prémonitoire (en fait, victimes d'un contact mental du Lloïgor) et se sont ralliés à la cause du Grand Lézard. Les rituels orgiaques et les sacrifices qu'ils pratiquent depuis leur asservissement les ont plongés dans une hystérie collective qui leur a fait perdre définitivement la raison. Réduits à l'état de bête, ils n'éprouvent plus aucun sentiment humain. Ils attaqueront à main nues, martelant leurs victimes de coups de poings et de pieds. Leurs intentions sont de capturer les membres de l'expédition puis de les enfermer dans l'église rupestre pour être offert en pâture au Grand Lézard.

Les serviteurs du Grand Lézard

FOR	14	DEX	13	INT	10
CON	16	APP	7	POU	10
TAI	18	SAN	0	EDU	5
PdV	17				

Bonus aux Dommages +1D4

Armes	Att.	Dommages
Poings	50%	1D3+1D4
Pieds	25%	1D6+1D4

Armure

3 points de peau de crocodile.

La Chose

L'expression de la reconnaissance a quelque chose de très surprenant chez les Lloïgors. En effet, le fruit des sévices opérés par le Grand Lézard sur le professeur et l'officier SS est une aberration telle que sa vision nécessitera la réussite d'un jet sous la SAN pour ne pas perdre 1/1D6 points de Santé Mentale. Les deux corps ont partiellement fusionné. De la grande carcasse du professeur s'échappe désormais le tronc du jeune SS. Le tout forme une sorte de Y distordu. Le bras gauche du professeur et le droit du SS ont disparu, laissant place à de longs filaments de chair sanguinolente qui joignent désormais leurs hanches.

La gorge du professeur porte la trace de profondes lacérations et quelques lambeaux de chair semblent relier sa mâchoire inférieure à sa poitrine. Ses yeux blancs dénués de pupille semblent vous fixer à chaque instant, scrutant au plus profond de votre âme, à la recherche de vos plus noirs désirs. La tête de l'officier SS pend lamentablement sur le côté. Des sécrétions pestilentielles s'échappent de sa bouche et de ses orbites désormais vides. Le bras droit du professeur tient un javelot enchanté tandis qu'un long tentacule remplace désormais le bras gauche du lieutenant SS. La chose se meut avec difficulté mais peut s'élever dans les airs en utilisant le sort de Lévitation.

La Chose (fusion de Kuntz et Kahn)

FOR	12	INT	16	CON	10
POU	10	TAI	12	DEX	5
PdV	11				

Déplacement 4 / 8 en volant

Armes	Att.	Dommages
Javelot enchanté	100%	1D10
Tentacule	50%	1D6

Sorts

Contacter un Lloïgor ; Contrôler un Crocodile ; Enchanter un Javelot ; Lévitation.

Le Grand Lézard (Lloïgor)

Les spectateurs médusés verront les arbres alentours se coucher devant le passage de cet énorme saurien surgi d'un passé révolu. L'apparition nécessitera évidemment un jet sous SAN pour ne pas perdre 0/1D8 points de Santé Mentale. La créature pénétrera dans la base en détruisant tout ce qui peut l'être. Utilisant griffes et crocs, elle frappera sans distinction dans les rangs d'une assistance pétrifiée d'horreur. S'il perd plus de la moitié de ses points de Vie, le Grand Lézard quittera son enveloppe charnelle et se fondra dans le sol. S'échappant à travers la roche, il ira se réfugier dans l'église rupestre où ses attaques se borneront pour l'instant à des ponctions mentales.

La Chose et les serviteurs du Grand Lézard



NOTE AU GARDIEN : A chaque round, faites effectuer un jet sous Chance à vos Joueurs. En cas d'échec, le Lloïgor dépense 1 point de Magie pour en soutirer 1D6 à sa victime. Si aucun des Joueurs ne rate son jet, c'est l'un des PNJ de l'expédition (au choix du Gardien) qui sera victime du contact mental. Un personnage qui perd tout ses points de Magie sombre aussitôt dans l'inconscience. Seul le porteur de la Clavicule de Salomon sera protégé des attaques tant physiques que magiques du Lloïgor.

Dès qu'il aura pompé 10 points de Magie, le Lloïgor soumettra l'intérieur de la caverne à une implosion occasionnant 1D100 points de dommages. La chose nécessite plusieurs rounds et les signes avant-coureurs (faibles pulsations de l'air et apparitions de tourbillons caractéristiques) pourront être facilement interprétés par Elaine Gibbson (déjà confrontée aux Lloïgors dans *AVENTURES EFFROYABLES & ETUDES APPROFONDIES DES LEGENDES ET TRADITIONS/Le Mystère du Loch Feinn*) ou par la réussite d'un jet sous Mythe de Cthulhu. S'ils comprennent la sinistre signification de ces étranges manifestations, les personnages présents auront juste le temps de quitter la zone. Une fois fait, le Lloïgor reprendra ses contacts mentaux jusqu'à ce qu'il ait suffisamment de points de Magie pour se matérialiser à nouveau (60 points). Seul le Filet de Salomon (voir plus loin) peut l'en empêcher.

Le Grand Lézard (Lloïgor)

(FOR)	40	INT	20	(CON)	30
POU	20	(TAI)	60	DEX	15
(PdV)	45				

Bonus aux Dommages +5D6
Déplacement 7/3 sous forme immatérielle

Armes	Att.	Dommages
Griffes	30%	1D6+5D6
Morsure	50%	2D6+5D6

Armure

8 points de peau reptilienne. Quand il est sous forme immatérielle, le Lloïgor ne peut être blessé par aucune arme, qu'elle soit magique ou non.

Sorts

Atrophie d'un Membre; Lame de Fond; Résistance au Feu.

Perte de Santé Mentale

La manifestation reptilienne du Lloïgor fait perdre 0/1D8 points de Santé Mentale. Sa forme immatérielle est sans effet sur la SAN. Tout contact mental coûte 1/1D4 points de Santé Mentale.

Vaincre la bête

Les membres de l'expédition n'auront pas d'autre alternative que d'essayer de confiner la créature dans son repère. Le rituel du Filet de Salomon est le seul moyen à leur disposition mais sa compréhension nécessitera la connaissance des notes du professeur Kuntz et la réussite d'un jet sous Linguistique, puis sous Occultisme (ou Mythe de Cthulhu) pratiqué sur les caractères présents sur la fresque.

Un Nouveau Sort

Résistance au Feu : rend insensible aux effets d'un feu d'origine naturelle, ou magique. Le sort demande un round pour être lancé. Il coûte 3 points de Magie et provoque la perte d'un point de SAN. Les chances de réussite sont égales à 5xPOU. Toutefois, le sorcier peut augmenter (temporairement) son POU en effectuant un rituel de préparation. Celui-ci consiste en de longues prières qui l'amènent à se détacher de son enveloppe charnelle. Pour chaque heure de concentration ininterrompue, le sorcier peut alors ajouter 1 point à sa caractéristique POU; ce bonus n'est valable que pour le lancement du sort. En cas de réussite, les effets du sort persistent pendant 1D6 rounds.

Le Filet de Salomon

Il faudra tout d'abord empêcher le Lloïgor de s'enfuir. Seule la croix de bénédiction découverte à l'intendance (il faut l'espérer) peut le faire. Il faudra la pointer en direction de la fresque jusqu'à ce que le sceau de Salomon soit à nouveau apposé. Les personnages devront faire appel à toute leur foie chrétienne et prier de toute leurs forces pour parvenir à bout du rituel. La bible qui se trouve dans la tente du lieutenant pourra les y aider. En terme de jeu, ils devront réussir un jet sous SAN pour ne pas perdre 1/1D3 points de Santé Mentale. Le Filet de Salomon, utilisé jadis pour confiner le Lloïgor dans son repère, est une prière en ancien hébreu (réussite d'un jet sous Linguistique) ponctuée de gestes décrivant des arabesques très complexes. Le succès du rituel dépend de la confrontation entre les points de Magie de l'officiant (auxquels peuvent s'ajouter la moitié de ceux des autres participants) et ceux du Lloïgor. Des formes lumineuses apparaissent dans les airs, dansant au gré des gestes de l'officiant. Petit à petit, elles se rejoignent et se soudent, formant une multitude de mailles. Il suffit alors d'inscrire le sceau de Salomon (celui-là même qui est représenté sur la clavicule) et de prononcer les quatre noms de Dieu (Lofham, Mähafelon, Nemelos et El) inscrits dans le cartouche pour que l'enchantement se réalise.

Les renforts italiens

Sans nouvelles de Campo Extremo, le haut commandement italien a dépêché sur place un détachement militaire. Ce dernier est composé d'un lieutenant et de 2 sergents ayant chacun la responsabilité d'une section de 10 hommes assez peu motivés mais suffisamment armés pour repousser les assauts du Lloïgor sous sa forme reptilienne.

NOTE AU GARDIEN : A moins que les choses tournent au carnage dans les rangs de l'expédition Mellyson, ils ne devraient, en principe, intervenir qu'à la fin des hostilités.

Le lieutenant Godi

Issu de l'aristocratie italienne, ce dernier n'adhère pas à la cause fasciste. Perclus d'honneur et de droiture, il exerce un commandement ferme mais humain.

> *"Les australopithèques, qu'il conviendrait plutôt d'appeler australanthropes, semblent constituer les premiers hommes véritables. Ils vécurent à la fin du Pliocène et au Pléistocène inférieur, il y a 4 millions d'années. Leurs principales caractéristiques sont une arcade dentaire en U, des mollaires et des cannines humanoïdes, une arcade sourcilière saillante, un front fuyant et un fort prognathisme. Leur trou occipital indique qu'ils se tenaient debout, ce que confirme l'aspect de leurs fémurs. Ce furent les premiers fabricants d'outils, ce qu'il faut bien considérer comme le signe de leur caractère humain."*
>
> Extrait des notes du professeur Mathieson

Le lieutenant Godi : 29 ans

FOR	12	DEX	14	INT	13
CON	12	APP	14	POU	10
TAI	14	SAN	50	EDU	14
PdV	13				

Armes	Att.	Parade	Dommages
Cal. 45	65%		1D10+2
Sabre	70%	65%	1D8+1
Poings	60%		1D3

Les sergents Tutti et Quanti

Tous deux sont militaires de carrière, mais pas pour les mêmes raisons. Le plus vieux est originaire du Mezzogiorno (le sud misérable de la botte italienne) et n'a trouvé que l'armée pour nourrir une famille de sept enfants. Steck devra réussir un jet sous T.O.C. pour reconnaître en lui un vieux compagnon de la Légion. L'autre sergent est âgé de 22 ans. Il est idéaliste et fasciste jusqu'au bout des ongles.

Les soldats italiens et leurs sergents

FOR	12	DEX	12	INT	11
CON	12	APP	10	POU	10
TAI	12	SAN	50	EDU	10
PdV	12				

Armes	Att.	Dommages
Canon 75mm	50%	10D6/2m
Fusil cal.30-06	50%	2D6+3 (tir 1/2 rounds)
Grenade à Main	40%	4D6/4m
Baïonnette	70%	1D4+2
Poings	60%	1D3

Ex Africa semper aliquid novi Conclusion

Les personnages inconscients

Tous les personnages inconscients devront effectuer un jet quotidien sous 5x CON. Si le jet est réussi, ils reprendront conscience et récupéreront 1 point de Vie. Dans le cas contraire, ils perdront 1 point de Vie et resteront inconscients. En outre, si le jet est supérieur à 96, ils perdront définitivement 1 point de CON.

Le temps des explications

Arguant du fait qu'il lui faut rédiger un rapport, le lieutenant Godi acceptera d'aider les détectives à condition que ces derniers lui racontent ce qui s'est passé à Campo Extremo.

S'il essuie un refus, ou si les explications données ne sont pas cohérentes, les membres de l'expédition seront mis aux arrêts et conduits à Tripoli pour y être entendus par le haut commandement italien. Accusée d'espionnage et d'intelligence avec l'ennemi, l'expédition Mellyson sera dépossédée de tous ses biens et ses membres seront incarcérés. Pire encore, les Italiens s'attribueront la paternité des découvertes archéologiques.

NOTE AU GARDIEN : Le Gardien pourra utiliser les liens fraternels qui unissent à jamais les anciens compagnons de la Légion Etrangère pour empêcher un si funeste sort. Le sergent Tutti n'aura aucun mal, en effet, à faciliter la fuite des prisonniers.

Dans le cas contraire, les détectives seront escortés jusqu'à Tripoli ou libres de regagner le Kenya par leurs propres moyens.

Bilan de l'expédition

Les découvertes faites dans la vallée de l'Omo sont parmi les plus importantes du monde de l'archéologie car elles tendent à prouver que l'homme a très certainement fait sa première apparition dans cette partie de l'Afrique. Tout membre de l'expédition gagne 20% dans sa compétence Crédit.

En matière de découverte, Jason Mellyson ne sera pas en reste. Quelque soit l'issue du scénario, le sergent Tutti prendra le professeur à part et lui remettra une enveloppe en papier kraft. Avant de s'éclipser il ajoutera en souriant :

- On a trouvé ça dans une des tentes. Je ne comprend pas l'allemand. Et vous ?

L'enveloppe contient une feuille de papier pliée en quatre et une photo d'Elena Mellyson. La feuille qui l'accompagne est un ordre de mission écrit en allemand à l'adresse du lieutenant SS Kahn. En ce qui concerne le contenu de l'ordre, deux cas de figure sont à considérer, selon que la Clavicule de Salomon a été dérobée à Nairobi ou pas :

- si oui : *Succès opération Nairobi. Echec opération Kisumu. Si contact alors éliminer tous témoins y compris notre agent.*

- sinon : *Echec Opérations Nairobi et Kisumu. Récupérer objet et éliminer tous témoins y compris notre agent.*

Confrontée à la preuve de sa trahison, Elena Mellyson aura cette phrase sublime :

- Je suis enceinte.

Nul doute que Jason préférera régler cette histoire en famille...

Epilogue



Mes chers amis,

Lorsque vous lirez cette lettre, je serai déjà loin. Il n'est pas dans mes habitudes de procéder de la sorte mais je pense que c'est la meilleure solution. S'il vous plaît, ne m'accusez pas de lâcheté. Je reste simplement convaincu que toute discussion n'aurait fait que compliquer les choses. Et j'ai déjà suffisamment de peine.

Ne croyez pas que ce fut facile. Après toutes ces années passées côte à côte, dans les pires moments, comme dans les meilleurs. Maintenant j'ai besoin d'autre chose. J'ai besoin d'oublier, si tant est qu'il m'est permis d'oublier.

J'ai réglé la question de mes intérêts dans l'agence avec Chuck et Isaac. Vous savez mon détachement pour ces choses... De toute façon, là où je vais, elles n'ont aucune importance.

Je reste néanmoins persuadé que nos routes se croiseront à nouveau. D'ici là, prenez grand soin de vous.

Affectueusement.

Jason

Epilogue... Epitaphe... Et pis merde!

Je me rappellerai toujours la tête d'Agatha déboulant dans le bureau avec son canard à la main. «Le professeur J. Mellyson de l'Agence Nightmare perd sa femme dans un terrible accident de voiture» en première page du Globe. Ça, on avait bien fait les choses. Tout y était. La pluie, la route comme une patinoire olympique, le ravin et la bagnole éparpillée dans l'océan. Pas la moindre trace, à part celles du freinage. Pas de témoins. Enfin si, y en avait un. Mais là aussi on avait mis le paquet. Fallait voir la photo du professeur au milieu des gyrophares, avec l'imper que les flics lui avaient jeté sur les épaules. Parkinson pouvait toujours foutre son gros pif dans une enquête de routine, on craignait rien. Il lui aurait fallu 20 piges pour retrouver les morceaux. Et une rallonge de 20 pour les recoller. D'ici là y serait mort de bêtise, et nous morts de rire.

Enfin, à l'époque on rigolait pas trop. Surtout ce soir de relâche, au Coffeen's. La trahison de sa régulière avait affecté Mellyson mais sa grossesse l'avait anéanti. Evidemment, il lui avait pardonné et les autres avaient rien su de toute l'histoire. Après tout, c'était ses oignons. Mais c'était pas la fin des emmerdes pour autant. Les boches en seraient certainement pas restés là. Tôt ou tard, ils auraient bien fini par leur faire payer. Et ça, Mellyson pouvait pas l'accepter. D'ailleurs, qui aurait pu? Alors on arrangea cet accident à la con. Tous les deux,. Les autres y z'étaient pas au parfum. C'est pas qu'on avait pas confiance, mais moins on serait à savoir, mieux ce serait. De toute façon le prof leur avait rien dit, alors c'était pas le moment pour commencer. J'ai dégoté des faux fafios et arrangé une filière pour Elena. Avec sa nouvelle identité et la tune que le professeur lui laissait, elle avait pas de mouron à se faire.

Mellyson avait pris la bonne décision. La plus dure. Pour lui, mais aussi pour nous. Après ça, plus rien pouvait redevenir comme avant. Sa lettre, c'était pas une surprise. Il avait quand même pas mal roulé sa bosse et après un coup pareil, y avait personne qui pouvait lui en vouloir. De toute façon, y savait certainement ce qu'y faisait. Comme d'hab'.

Une Histoire de l'Oncle Chuck



Annexes

LE PAPIER À L'EN-TÊTE DE L'AGENCE

1 FICHE D'IDENTIFICATION

LES FEUILLES DE PERSONNAGE

1 FEUILLE DE PERSONNAGE VIERGE

LES DOUBLURES



La mort vous cherche ?... Nous la trouvons pour vous !

NIGHTMARE Agency
Arkham Tower - 13, Miskatonic Street
Boston, MASS.
Tél : 35. 16. 877

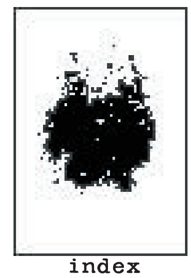
Boston, le



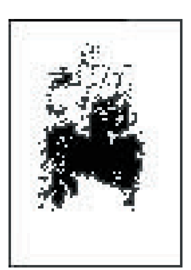
ARKHAM TOWER.13, MISKATONIC STREET. BOSTON (Mass.)

N

photo



index



pouce

nom...................prénom.............

alias.................nationalité.........

âge.......ans...taille....m....poids.....kg

peau....................yeux.............

cheveux.................barbe............

dernier domicile connu....................

....

profession................................

signe(s) particulier(s)...................
....
....

antécédent(s).............................
....
....
....

note(s)...................................
....
....



Nom	Jason MELLYSON
Age 46 ans	Sexe Masculin
Profession	Professeur
Nationalité	Américaine
Résidence	Boston, Mass.



CARACTERISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR	13	DEX	14	INT	19
CON	11	APP	14	POU	14
TAI	15	SAN	65	EDU	18
Idée	95	Chance	70	Conn.	90

Ecole Miskatonic University
Diplômes Anthropologie, Archéologie
Bonus/Pénalités au dommage + 1D4

POINTS DE MAGIE
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

POINTS DE VIE
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

POINTS DE SANTE MENTALE

(Folie....................................) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34
35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56
57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78
79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Competences de L'INVESTIGATEUR

Anthropologie (65) ...	Ecouter (30) ...	Occultisme (05) ...
Archéologie (90) ...	Electricité (10) ...	Parler Allemand (65) ...
Astronomie (10) ...	Eloquence (65) ...	Parler Français (50) ...
Baratin (05) ...	Esquiver (50) ...	Pharmacologie (30) ...
Bibliothèque (70) ...	Géologie (30) ...	Photographie (10) ...
Botanique (15) ...	Grimper (35) ...	Pickpocket (05) ...
Camouflage (50) ...	Histoire (35) ...	Piloter un Avion (00) ...
Chanter (05) ...	Lancer (25) ...	Premiers Soins (30) ...
Chimie (20) ...	Linguistique (70) ...	Psychanalyse (50) ...
Comptabilité (20) ...	Lire/Ecrire Anglais (90) ...	Psychologie (55) ...
Conduire Automobile (35) ...	Lire/Ecrire Latin (25) ...	Sauter (25) ...
Conduire Engin Lourd (00) ...	Lire/Ecrire Allemand (35) ...	Se Cacher (30) ...
Crédit (75) ...	Lire/Ecrire Italien (50) ...	Soigner Empoisonnement (05) ...
Dessiner une Carte (40) ...	Marchandage (05) ...	Soigner Maladie (05) ...
Diagnostiquer Maladie (05) ...	Mécanique (30) ...	Suivre une Piste (10) ...
Discrétion (30) ...	Monter à Cheval (55) ...	Trouver Objet Caché (40) ...
Discussion (50) ...	Mythe de Cthulhu (35) ...	Zoologie (20) ...
Droit (15) ...	Nager (25) ...	.... (...) ...

ARMES

Armes	Att.	Dommages	Empal.	Parade
Feuret (80) (50)	... %	1D6	... %	... %
Fusil (60)	... %	4D6 (10 m)	non	... %
de chasse		2D6 (20 m)	non	... %
calibre 12		1D6 (50 m)	non	... %
Autom. 7,65 (55)	... %	1D8	... %	... %
.... %		....	... %	... %
.... %		....	... %	... %
.... %		....	... %	... %

Sorts connus, autres compétences, notes

Création d'une Boîte
Flamme de Shamaël
Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu
Signe des Anciens
....
....
....
....



Nom	Agatha Jones
Age 41 ans	Sexe Féminin
Profession	Journaliste
Nationalité	Américaine
Résidence	Boston, Mass



CARACTERISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR	11	DEX	12	INT	14
CON	9	APP	16	POU	15
TAI	11	SAN	65	EDU	19
Idée	70	Chance	75	Conn.	95

Ecole Miskatonic University
Diplômes Histoire
Bonus/Pénalités au dommage

POINTS DE MAGIE
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

POINTS DE VIE
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

POINTS DE SANTE MENTALE

(Folie.....................................) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34
35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56
57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78
79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Competences de L'INVESTIGATEUR

Anthropologie (00)	...	Ecouter (65)	...	Occultisme (05)	...
Archéologie (45)	...	Electricité (10)	...	Parler Chinois (30)	...
Astronomie (00)	...	Eloquence (20)	...	Parler (00)	...
Baratin (50)	...	Esquiver (40)	...	Pharmacologie (00)	...
Bibliothèque (65)	...	Géologie (10)	...	Photographie (45)	...
Botanique (00)	...	Grimper (40)	...	Pickpocket (05)	...
Camouflage (25)	...	Histoire (70)	...	Piloter un Avion (00)	...
Chanter (15)	...	Lancer (25)	...	Premiers Soins (50)	...
Chimie (15)	...	Linguistique (25)	...	Psychanalyse (00)	...
Comptabilité (50)	...	Lire/Ecrire Anglais (95)	...	Psychologie (45)	...
Conduire Automobile (20)	...	Lire/Ecrire Chinois (15)	...	Sauter (35)	...
Conduire Engin Lourd (00)	...	Lire/Ecrire (00)	...	Se Cacher (10)	...
Crédit (60)	...	Lire/Ecrire (00)	...	Soigner Empoisonnement (05)	...
Dessiner une Carte (55)	...	Marchandage (05)	...	Soigner Maladie (05)	...
Diagnostiquer Maladie (05)	...	Mécanique (20)	...	Suivre une Piste (10)	...
Discrétion (10)	...	Monter à Cheval (05)	...	Trouver Objet Caché (65)	...
Discussion (55)	...	Mythe de Cthulhu (35)	...	Zoologie (00)	...
Droit (35)	...	Nager (25)	...	.... (...)	...

ARMES

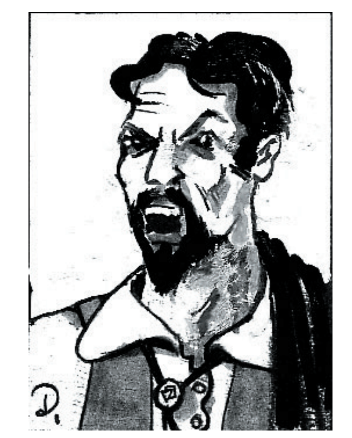
Armes	Att.	Dommages	Empal.	Parade
45 auto (70)	... %	1D10 + 2	... %	... %
Couteau (50)	... %	1D6	... %	... %
....	... %	....	... %	... %
....	... %	....	... %	... %
....	... %	....	... %	... %
....	... %	....	... %	... %
....	... %	....	... %	... %

Sorts connus, autres compétences, notes

Enchanter une Canne (ombrelle)
Signe de Voor
Signe Rouge de Shudde Mell
Terrible Malédiction d'Azathoth
....
....
....



Nom	Patrick De SAINT YVES
Age 45 ans	Sexe Masculin
Profession	Parapsychologue
Nationalité	Américaine
Résidence	Boston, Mass.



CARACTERISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR	15	DEX	12	INT	15
CON	15	APP	12	POU	16
TAI	14	SAN	75	EDU	16
Idée	75	Chance	80	Conn.	80

Ecole Miskatonic University
Diplômes Occultisme
Bonus/Pénalités au dommage + 1D4

POINTS DE MAGIE
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

POINTS DE VIE
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

POINTS DE SANTE MENTALE

(Folie.....................................) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34
35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56
57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78
79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Competences de L'INVESTIGATEUR

Anthropologie (40) ...
Archéologie (00) ...
Astronomie (30) ...
Baratin (45) ...
Bibliothèque (45) ...
Botanique (70) ...
Camouflage (30) ...
Chanter (25) ...
Chimie (05) ...
Comptabilité (10) ...
Conduire Automobile (35) ...
Conduire Engin Lourd (15) ...
Crédit (45) ...
Dessiner une Carte (10) ...
Diagnostiquer Maladie (25) ...
Discrétion (45) ...
Discussion (55) ...
Droit (05) ...
Ecouter (40) ...
Electricité (10) ...
Eloquence (05) ...
Esquiver (50) ...
Géologie (00) ...
Grimper (40) ...
Histoire (20) ...
Lancer (35) ...
Linguistique (00) ...
Lire/Ecrire Anglais (80) ...
Lire/Ecrire Français (30) ...
Lire/Ecrire (00) ...
Lire/Ecrire (00) ...
Marchandage (05) ...
Mécanique (20) ...
Monter à Cheval (35) ...
Mythe de Cthulhu (25) ...
Nager (30) ...
Occultisme (80) ...
Parler Français (50) ...
Parler Langage Oiseaux (55) ...
Pharmacologie (15) ...
Photographie (10) ...
Pickpocket (05) ...
Piloter un Avion (00) ...
Premiers Soins (65) ...
Psychanalyse (00) ...
Psychologie (45) ...
Sauter (30) ...
Se Cacher (10) ...
Soigner Empoisonnement (35) ...
Soigner Maladie (30) ...
Suivre une Piste (25) ...
Trouver Objet Caché (45) ...
Zoologie (Ornithologie) (45) ...
Parler Indien (15) ...
Parler Sioux (05) ...

ARMES

Armes	Att.	Dommages	Empal.	Parade
Cal. 32 (65)	... %	1D8	... %	... %
Arc (35)	... %	1D6	... %	... %
Machette (65)	... %	1D8	... %	... %
Couteau (60)	... %	1D6	... %	... %
Pieds (45)	... %	1D6	non	... %
Poings (60)	... %	1D3	non	... %
Lutte (45)	... %	....	non	... %

Sorts connus, autres compétences, notes

Déflagration Mentale
Signe des Anciens
....
....
....
....
....



Nom	Harry Simon STECK
Age 44 ans	Sexe Masculin
Profession	Mécanicien
Nationalité	Américaine
Résidence	Boston, Mass.



CARACTERISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR	13	DEX	13	INT	12
CON	14	APP	12	POU	16
TAI	16	SAN	95	EDU	14
Idée	70	Chance	80	Conn.	40

Ecole Richmond College, Virginie
Diplômes
Bonus/Pénalités au dommage + 1D4

POINTS DE MAGIE

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

POINTS DE VIE

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

POINTS DE SANTE MENTALE

(Folie.....................................) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34
35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56
57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78
79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Competences de L'INVESTIGATEUR

Anthropologie (00)	...	Ecouter (45)	...	Occultisme (05)	...
Archéologie (00)	...	Electricité (50)	...	Parler Français (65)	...
Astronomie (00)	...	Eloquence (05)	...	Parler (00)	...
Baratin (60)	...	Esquiver (40)	...	Pharmacologie (00)	...
Bibliothèque (25)	...	Géologie (20)	...	Photographie (10)	...
Botanique (15)	...	Grimper (40)	...	Pickpocket (10)	...
Camouflage (50)	...	Histoire (20)	...	Piloter un Avion (25)	...
Chanter (05)	...	Lancer (45)	...	Premiers Soins (55)	...
Chimie (00)	...	Linguistique (00)	...	Psychanalyse (00)	...
Comptabilité (25)	...	Lire/Ecrire Anglais (70)	...	Psychologie (35)	...
Conduire Automobile (65)	...	Lire/Ecrire Français (35)	...	Sauter (25)	...
Conduire Engin Lourd (55)	...	Lire/Ecrire (00)	...	Se Cacher (30)	...
Crédit (30)	...	Lire/Ecrire (00)	...	Soigner Empoisonnement (05)	...
Dessiner une Carte (25)	...	Marchandage (30)	...	Soigner Maladie (05)	...
Diagnostiquer Maladie (10)	...	Mécanique (70)	...	Suivre une Piste (20)	...
Discrétion (30)	...	Monter à Cheval (05)	...	Trouver Objet Caché (45)	...
Discussion (18)	...	Mythe de Cthulhu (05)	...	Zoologie (00)	...
Droit (05)	...	Nager (25)	...	.... (...)	...

ARMES

Armes	Att.	Dommages	Empal.	Parade
Cal. 38 (45)	... %	1D10	... %	... %
Clef anglaise (40)	... %	1D6 + 1D4	non	... %
Cric (30)	... %	1D6	non	... %
Pieds (35)	... %	1D6	non	non
Poings (65)	... %	1D3	non	non
....	... %	....	... %	... %
....	... %	....	... %	... %

Sorts connus, autres compétences, notes

Signe des Anciens
....
....
....
....
....
....



Nom	Lemon BRIDGEWATER
Age 30 ans	Sexe Masculin
Profession	Guide de brousse
Nationalité	Anglaise
Résidence	Boston



CARACTERISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR	14	DEX	10	INT	13
CON	14	APP	13	POU	15
TAI	18	SAN	99	EDU	10
Idée	65	Chance	75	Conn.	50

Ecole
Diplômes
Bonus/Pénalités au dommage + 1D4

POINTS DE MAGIE
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

POINTS DE VIE
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

POINTS DE SANTE MENTALE

(Folie.....................................) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34
35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56
57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78
79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Competences de L'INVESTIGATEUR

Anthropologie (00) ...	Ecouter (65) ...	Occultisme (05) ...
Archéologie (00) ...	Electricité (70) ...	Parler Bengali (25) ...
Astronomie (00) ...	Eloquence (05) ...	Parler Swahili, Soko, Lingala (60) ...
Baratin (15) ...	Esquiver (25) ...	Pharmacologie (00) ...
Bibliothèque (45) ...	Géologie (00) ...	Photographie (10) ...
Botanique (45) ...	Grimper (65) ...	Pickpocket (05) ...
Camouflage (55) ...	Histoire (20) ...	Piloter un Avion (00) ...
Chanter (05) ...	Lancer (60) ...	Premiers Soins (70) ...
Chimie (00) ...	Linguistique (00) ...	Psychanalyse (00) ...
Comptabilité (30) ...	Lire/Ecrire Anglais (50) ...	Psychologie (20) ...
Conduire Automobile (45) ...	Lire/Ecrire (00) ...	Sauter (65) ...
Conduire Side Car (70) ...	Lire/Ecrire (00) ...	Se Cacher (55) ...
Crédit (15) ...	Lire/Ecrire (00) ...	Soigner Empoisonnement (05) ...
Dessiner une Carte (45) ...	Marchandage (05) ...	Soigner Maladie (05) ...
Diagnostiquer Maladie (20) ...	Mécanique (45) ...	Suivre une Piste (45) ...
Discrétion (55) ...	Monter à Cheval (40) ...	Trouver Objet Caché (60) ...
Discussion (10) ...	Mythe de Cthulhu (00) ...	Zoologie (45) ...
Droit (05) ...	Nager (00) ...	.... (...) ...

ARMES					Sorts connus, autres compétences, notes
Armes	Att.	Dommages	Empal.	Parade	
Fusil 30.06 (70)	... %	2D6 + 3	non	... %	....
à éléphant (70)	... %	3D6 + 4	non	... %	....
Rev. cal.38 (40)	... %	1D10	... %	non	....
Poings (65)	... %	1D3 + 1D4	non	... %	....
Pieds (40)	... %	1D6 + 1D4	non	... %	....
Tête (40)	... %	1D4 + 1D4	non	non	....
Poignard (45)	... %	1D6 + 1D4	... %	... %	....
Lutte (35)	... %	....	non	... %	....



Nom .
Age ans Sexe .
Profession .
Nationalité .
Résidence .

CARACTERISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR	DEX	INT
CON	APP	POU
TAI	SAN	EDU
Idée	Chance	Conn.

Ecole .
Diplômes .
Bonus/Pénalités au dommage

POINTS DE MAGIE

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

POINTS DE VIE

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

POINTS DE SANTE MENTALE

(Folie....................................) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34
35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56
57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78
79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Competences de L'INVESTIGATEUR

Anthropologie (00)	...	Ecouter (25)		...	Occultisme (05)		...
Archéologie (00)	...	Electricité (10)		...	Parler	(00)	...
Astronomie (00)	...	Eloquence (05)		...	Parler	(00)	...
Baratin (05)	...	Esquiver (DEX*2)		...	Pharmacologie (00)		...
Bibliothèque (25)	...	Géologie (00)		...	Photographie (10)		...
Botanique (00)	...	Grimper (40)		...	Pickpocket (05)		...
Camouflage (25)	...	Histoire (20)		...	Piloter un Avion (00)		...
Chanter (05)	...	Lancer (25)		...	Premiers Soins (30)		...
Chimie (00)	...	Linguistique (00)		...	Psychanalyse (00)		...
Comptabilité (10)	...	Lire/Ecrire	(EDU*5)	...	Psychologie (05)		...
Conduire Automobile (20)	...	Lire/Ecrire	(00)	...	Sauter (25)		...
Conduire Engin Lourd (00)	...	Lire/Ecrire	(00)	...	Se Cacher (10)		...
Crédit (15)	...	Lire/Ecrire	(00)	...	Soigner Empoisonnement (05)		...
Dessiner une Carte (10)	...	Marchandage (05)		...	Soigner Maladie (05)		...
Diagnostiquer Maladie (05)	...	Mécanique (20)		...	Suivre une Piste (10)		...
Discrétion (10)	...	Monter à Cheval (05)		...	Trouver Objet Caché (25)		...
Discussion (10)	...	Mythe de Cthulhu (00)		...	Zoologie (00)		...
Droit (15)	...	Nager (25)		...	.... (...)		...

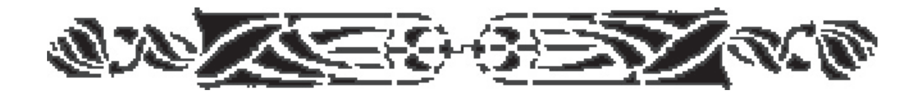
ARMES

Armes	Att.	Dommages	Empal.	Parade
....	... %	....	... %	... %
....	... %	....	... %	... %
....	... %	....	... %	... %
....	... %	....	... %	... %
....	... %	....	... %	... %
....	... %	....	... %	... %
....	... %	....	... %	... %

Sorts connus, autres compétences, notes

....
....
....
....
....
....
....

LES DOUBLURES



Espérons que l'agence Nightmare n'ait pas à déplorer la mort de l'un de ses membres. Si toutefois une telle catastrophe se produisait, c'est l'agence entière qui serait mutilée. Nous recommandons donc au Gardien de jouer finement : ne pas laisser les joueurs penser qu'ils sont invincibles, les garder vivants, et ne pas se transformer en distributeur de mort (il existe d'autres jeux pour ça). Pour parer à toute éventualité et afin que la campagne ne s'achève pas prématurément à cause de la mort de l'un des détectives, nous vous présentons une équipe de réserve. Bien que ces personnages ne soient pas destinés à être incarnés, nous recommandons toutefois au Gardien de les faire intervenir comme PNJ au cours de la campagne, ceci afin de faciliter une éventuellle incorporation.

Jethro Steelfinger : 51 ans

Né en 1880 à Paris (Texas), c'est un homme grand et fort. Il a passé sa vie à combattre le crime sous toutes ses formes. Engagé à 17 ans dans les Texas Rangers, il a surveillé la frontière le long du Rio Grande.

C'est là qu'il a appris à tirer vite et juste face aux Mexicains, comancheros et autres bandits essayant de passer au Texas. Cinq ans plus tard, Jethro s'est fait embaucher par la célèbre agence de détectives Pinkerton. Il y a trouvé un travail à sa mesure et y est resté vingt ans. Vingt années pendant lesquelles il a appris toutes les ficelles du métier, enquêtant dans tous les Etats-Unis, filant même quelques suspects jusqu'en Amérique du Sud ou en Europe. Mais au terme de vingt ans de bons et loyaux services, Jethro fut mis en retraite anticipée.

On lui a offert une montre, une petite fête et “Au revoir... et merci Mr Steelfinger”. Il a encaissé le coup calmement. Lui sait qu'il n'est pas fini et qu'il peut encore servir.

Alors, avec sa patience coutumière et ses excellents états de services, il va faire le tour de toutes les agences de détectives du pays.

FOR	16	DEX	13	INT	12
CON	15	APP	10	POU	12
TAI	15	SAN	60	EDU	10
PdV	15				

Armes	Att.	Dommages
Colt 45	65%	1D10 + 2
Fusil 30/36	55%	2D6 + 3

Compétences

Baratin 50% ; Camouflage 45%; Conduire Auto 45%; Dessiner une Carte 40%; Discrétion 40%; Discussion 56%; Droit 45%; Ecouter 45%; Monter à Cheval 60%; Nager 40%; Premiers Soins 50%; Se Cacher 50%; Suivre une Piste 60%; T.O.C. 60%.

+130 points à repartir comme le joueur le désire, afin de personnaliser son personnage.

Sigmund Arhbogast : 45 ans

Chirurgien de son état, c'est un homme en bonne condition physique, plutôt affable et apprécié de tous ses collaborateurs.

Cela fait maintenant cinq ans que Sigmund opère à la clinique St James et enseigne la chirurgie (quelques heures par semaine) à la faculté de médecine. Pendant ses moments de repos, il se plonge dans la lecture de vieux grimoires.

L'ésotérisme et l'occultisme sont sa tasse de thé. Derrière cette passion pour les lectures ésotériques, Sigmund cache une envie inassouvie : découvrir le surnaturel. Il sait qu'il existe certains phénomènes inexpliqués. Il en parle souvent avec un homme de son âge : Patrick De St Yves.

Celui-ci et ses amis de l'agence Nightmare ont d'ailleurs souvent besoin de quelques services discrets tout à fait dans ses cordes.

Sigmund attend le moment où De St Yves tiendra sa promesse : l'emmener avec lui chasser le fantôme.

Il serait prêt à tous les sacrifices pour découvrir toutes ces choses dont l'homme n'a pas encore pris conscience.

C'est un homme patient, et la prochaine fois que De St Yves viendra se faire recoudre, il lui en reparlera...

FOR	11	DEX	16	INT	15
CON	13	APP	12	POU	13
TAI	11	SAN	65	EDU	17
PdV	12				

Armes	Att.	Dommages
Scalpel	80%	1D4

Compétences

Bibliothèque 68%; Chimie 45%; Crédit 70%; Diagnostiquer Maladie 45%; Discussion 54%; Electricité 30%; Eloquence 35%; Mécanique 40%; Occultisme 69%; Parler Français 60%; Pharmacologie 55%;

Premiers Soins 89%; Psychologie 50%; Soigner Empoisonnement 40%; Soigner Maladie 40%.

+100 points à répartir comme le joueur le désire, afin de personnaliser son personnage.

Jonathan Samuel Willoughby : 34 ans

La famille Willoughby possède deux usines de conserves, quelques puits de pétrole et un paquet d'actions chez Ford. Issu d'une des familles les plus riches de Nouvelle Angleterre, Jonathan a donc grandi dans l'aisance. Il a fréquenté les meilleurs collèges d'Europe mais ne s'y est jamais fait remarquer pour l'intérêt qu'il portait à ses études. A 25 ans, Jonathan n'a encore jamais travaillé, non pas parce qu'il ne possède aucun diplôme, mais avant tout parce qu'il est fainéant. Et puis pourquoi travaillerait-il ? Fils unique, ses parents lui passent tous ses caprices. Jamais en manque d'argent, il change de voiture deux fois par an et collectionne les œuvres d'art. Que fait-il s'il ne travaille pas ? Il cherche l'aventure, la vraie, comme dans les livres de ses auteurs préféré : Mark Twain, Fennimore Cooper, Jack London, etc...

Ayant rencontré une ou deux fois les membres de l'agence Nightmare, il apprécie Jason Mellyson et admire Agatha Jones, une femme qui n'a pas froid aux yeux.

FOR	12	DEX	12	INT	13
CON	13	APP	16	POU	14
TAI	13	SAN	70	EDU	17
PdV	13				

Armes	Att.	Dommages
Lutte	60%	

Compétences

Bibliothèque 45%; Comptabilité 40%; Conduire Auto 50%; Crédit 70%; Discussion 50%; Eloquence 50%; Monter à Cheval 56%; Nager 50%; Lire, Ecrire, Parler Allemand 65%; Lire, Ecrire, Parler Français 58%; Photographie 59%; Piloter un Avion 50%.

+140 points à répartir comme le joueur le désire, afin de personnaliser son personnage.

Judith Mathew : 31 ans

Etre documentaliste à la Boston Public Library, c'est très agréable lorsqu'on aime la lecture et l'atmosphère chaude et feutrée des grandes salles silencieuses.

Le problème, c'est qu'il faut aussi s'occuper des étudiants trop consciencieux, ou des vieux casse-pieds qui, inévitablement, demandent des livres cachés au fin fond des rayonnages poussiéreux, contenant deux millions de volumes rangés sous les fresques de Puvis de Chavannes.

La vie n'est tout de même pas si pénible pour Judith; elle a 22 ans et une situation stable, cela est déjà bien. Mais elle ne désespère pas de vivre un jour quelque chose de plus exaltant. A la bibliothèque, elle a parfois la chance de rencontrer des personnages vraiment passionnants. A l'occasion de certaines enquêtes (qu'elle suit toujours dans le Globe), les détectives de Nightmare sont venus à plusieurs reprises prospecter dans de vieux livres : légendes, contes, histoires étranges... Elle le sait très bien car elle lit systématiquement les livres après eux. Etrange... mais intéressant. Judith aimerait tant en discuter un jour avec eux, surtout avec Mr Mellyson qui a tant de culture et de charme...

FOR	10	DEX	13	INT	13
CON	13	APP	15	POU	14
TAI	11	SAN	70	EDU	14
PdV	12				

Compétences

Bibliothèque 70%; Chanter 65%; Dessiner une Carte 30%; Discrétion 65%; Ecouter 50%; Histoire 56%; Lire, Ecrire, Parler Espagnol 56%; Occultisme 20%; Psychologie 30%; T.O.C. 54%.

+150 points à répartir comme le joueur le désire, afin de personnaliser son personnage.

Charly Zwarck : 37 ans

Né à Toronto (Canada), Charly se passionne dès sa plus tendre enfance pour la mécanique. Pilote de moto, il a remporté quelques trophées sur sa Norton 125cc, jusqu'à cet accident stupide, ce dérapage sur cent mètres, la jambe droite coincée sous la machine. Aujourd'hui, Charly boite légèrement et a abandonné la compétition moto. Il a jeté son dévolu sur l'automobile. Plus stables, plus sûres, plus performantes, les voitures sont la nouvelle passion de Charly.

Il reste béat devant une belle carrosserie, un moteur neuf ou des chromes étincelants, et le ronronnement d'un moteur bien réglé, vaut, selon lui, toutes les symphonies...

FOR	14	DEX	12	INT	12
CON	12	APP	11	POU	14
TAI	12	SAN	70	EDU	9
PdV	12				

Armes	Att.	Dommages
Batte Base-Ball	60%	1D8 + 1D4

Compétences

Baratin 40%; Conduire Auto 80%; Conduire Engin Lourd 50%; Electricité 54%; Mécanique 80%; Piloter Moto 50%; T.O.C. 56%.

+160 points à répartir comme le joueur le désire, afin de personnaliser son personnage.